DANS CE NUMERO + DE **100** JEUX
FIFA 2002, **ACE COMBAT 4**, SYPHON FILTER 3, **CRASH BANDICOOT,**
SOUL REAVER 2, TIME CRISIS 2...

T 6856 - 57 - 49,00 F

PlayStation®2 Magazine

Numéro 57 - Octobre 2001 - 49 F

Démos

- **Le Monde des Bleus 2002** (Jouable)
- **Soul Reaver 2** (Jouable)
- **Portal Runner** (Jouable)
- **Spy Hunter** (Jouable)

Vidéos

- **Resident Evil X Code : Veronica** (Vidéo)
- **Baldur's Gate** (Vidéo)
- **Dark Cloud** (Vidéo)
- **Airblade** (Vidéo)
- **Top Gun** (Vidéo)
- **Giants** (Vidéo)

Devil May Cry

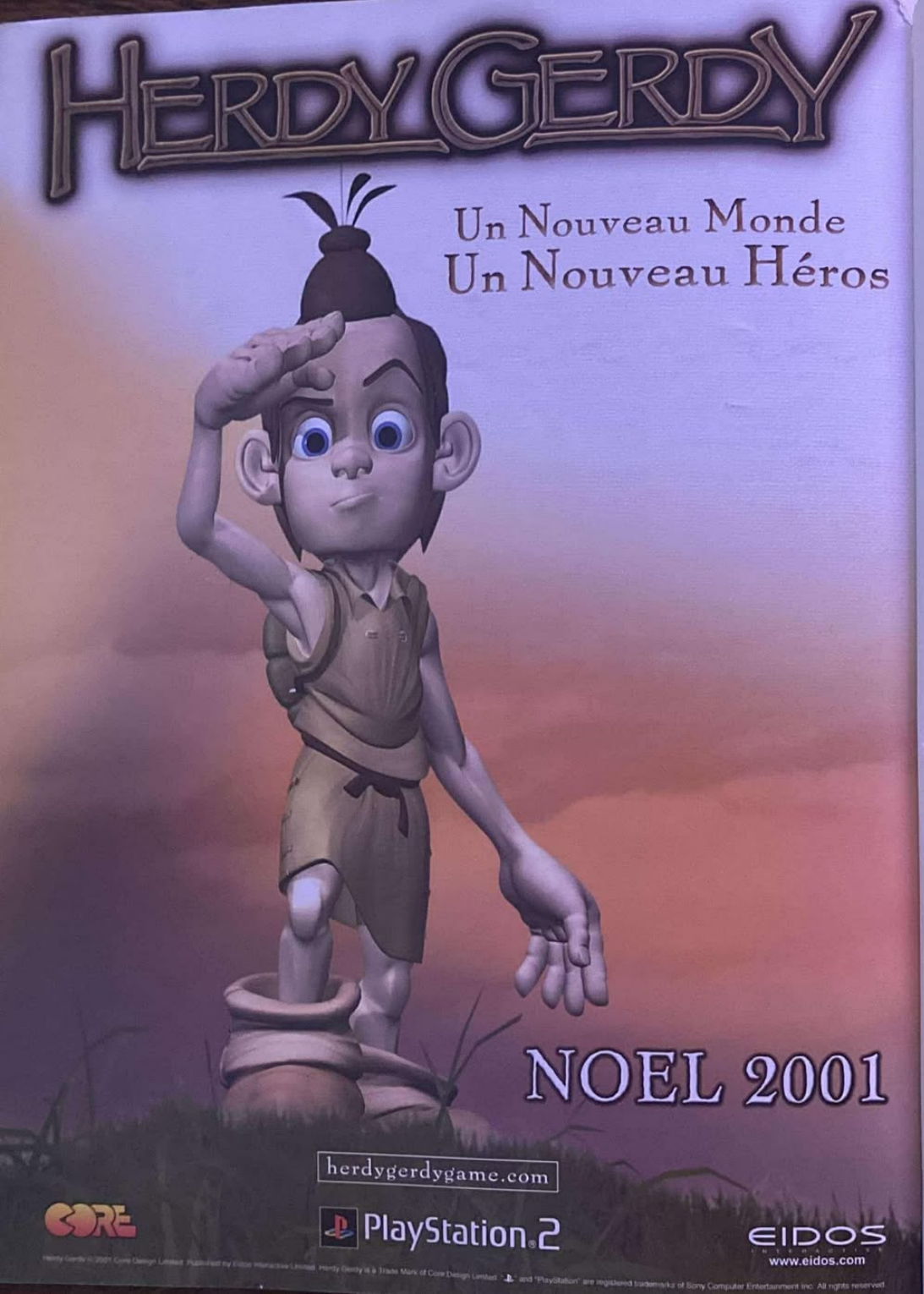
Quand Dante réécrit l'Enfer

CAHIER SPÉCIAL TOUTE L'ACTU PSONE

Extras

- **WipEout Fusion** (Vidéo)
- **Extreme G3** (Vidéo)
- **Jak and Daxter** (Vidéo)
- **Metal Gear Solid 2** (Vidéo)
- **Silent Hill 2** (Vidéo)
- **Hidden Invasion** (Vidéo)

ISSN : N°1271 4755 • numéro 57 • Octobre 2001 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH



Feedback

par Sonia Jensen

Dans ce nouveau Feedback, il est presque exclusivement question d'accessoires. D'essentiel bien sûr, mais aussi d'accessoires (elle est facile...) : volant, pistolet, souris, nettoyeur, écran LCD, goodies... Nos pages de courrier se transforment presque en boutique géante, et elles le doivent purement au hasard, à vrai dire. Des questions très « tendance », en tout cas.

Une souris pour un Monkey ?

Je me pose des questions sur ma Play. Monkey Island est-il compatible avec l'USB ? Si oui, est-ce plus maniable qu'avec une manette ? Peut-on acheter le volant Gran Turismo 3 sans le jeu « car j'ai le jeu mais pas le volant » ?

Un fan de Play 1 et 2

Déplacements simiesques...

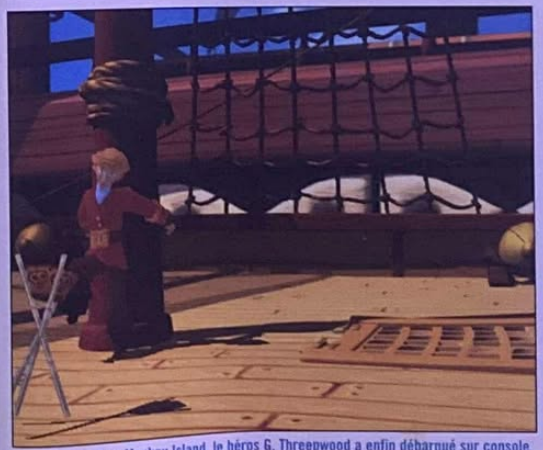
Eh non, le célèbrissime jeu PC porté sur PS2 n'exploite pas les souris ou claviers USB. Le titre de LucasArts se jouera exclusivement à la manette analogique sur la console. Il faut dire que la version PC (et Mac) de ce Escape from Monkey Island avait déjà banni la traditionnelle souris (ô crime de lèse-majesté pour les fans de la série !) : le tout se jouait au clavier ou à la manette ! Il faut rappeler que les trois épisodes de Monkey Island à avoir vu le jour auparavant étaient tous jouables au mulot, en leur temps. Pas de regrets à avoir, le système d'exploration des « tableaux » du jeu a été adapté aux exigences des sticks analogiques du Dual Shock 2, dans ce nouveau volet. De l'avis même des spécialistes, l'utilisation d'une manette se révélerait plus pratique, permettant d'envisager chaque écran et d'interagir plus facilement.

Pour l'instant, le volant GT Force pour GT3 est uniquement proposé en bundle avec le jeu. L'explication est simple : il s'agit du seul titre disponible à être compatible pour le moment avec cet accessoire, le seul aussi à gérer son fonctionnement via le port USB de la console. Séparer ce duo percutant n'était donc pas... euh, comment dire, « stratégique » (rien à voir avec le Maillon Faible).

Un monde à part

Bonjour Play2Mag. Je vous écris juste pour dire qu'une petite rubrique « Goodies » (ou rien qu'un article comme vous faites de temps en temps) serait la bienvenue. Elle parlerait de figurines à venir, de B.O., des vêtements... Les goodies, quoi, et surtout des moyens de se les procurer. Cette idée vient notamment de Game One et son émission « Tarte Up ». Je trouve qu'une partie « Tarte Up » dans Play2Mag ferait complémentarité avec la rubrique DVD, pour montrer que la Play 2 s'adresse à un large public ! Dans un précédent courrier, vous parlez d'un art book de Metal Gear Solid qui est disponible uniquement au Japon, et donc en import. Dans quel genre de site Internet ou librairie dois-je aller pour me le procurer ? Merci d'avance.

Disizthesn@ke



Avec Escape from Monkey Island, le héros G. Threepwood a enfin débarqué sur console.

Le culte de l'objet

Alors que des goodies en tout genre sortent sur le territoire japonais pour satisfaire des milliers d'adeptes, ici, le fan européen a un peu l'impression de ramasser les miettes. Les accessoires ou figurines de jeu vidéo restent pour l'instant assez rares sur notre territoire. Nous n'hésitons pas, en revanche, à en parler lorsque vous avez une chance de les dégoter sur le marché français (dans nos colonnes de la rubrique Hors Jeux, ou dans celles de nos Castings). Mais bien trop peu nombreux, ils ne peuvent pas pour le moment justifier une rubrique entière. Et bien souvent, le moyen de se les procurer relève plus de l'achat en ligne que d'une boutique ayant pignon sur rue. Le livre consacré aux travaux du dessinateur Yoji Shinkawa pour MGS, *The Art of Metal Gear* suit un peu cette tendance : pour le trouver, il faudra encore privilégier la piste des sites Internet. Pour t'aider, voici deux sites qui proposent cet art book : celui du www.anime-books.com et celui du www.the-place.com, deux sites anglophones et compréhensibles par les « non-japonisants », qui le proposent respectivement à 75 $ et... 47 $ (530 et 335 F) ! Ces deux sites de vente en ligne sont évidemment sécurisés pour les paiements par carte bancaire internationale.

Entre les lignes...

Salut la rédac. J'ai lu dans le magazine 55 une pub avec un produit nommé Laser Clean qui sert à protéger la lentille de la PS2 contre l'usure due à sa double fonction (DVD Rom, CD-Rom) et j'aimerais savoir si ce produit est, comme ils le disent, indispensable ?! Je voudrais aussi savoir avec quels jeux Namco sortira son Guncon 2 : Vampire Night ou Time Crisis 2 ? Sera-t-il vendu à part ?

Messy, 15 ans

À lire d'urgence !

Le poids des mots, le choc des photos... un slogan qui peut en inspirer certains. Le mot « indispensable » est à prendre ici avec des pincettes. La formule rallongée pourrait donner : « indispensable aussi pour rassurer l'utilisateur ». Parler d'une double fonction est également abusif : toutes les lentilles des appareils (lecteur CD, CD-Rom, DVD...) se salissent ! Comme pas mal de petits objets produisant beaucoup de chaleur à l'usage, ils attirent la poussière (il ne s'agit

Le nouveau pistolet pour PS2 devrait bénéficier d'une fiabilité et d'une précision sans précédent ... compatibilité USB oblige !

pas « d'usure » à proprement parler). Pour une utilisation optimale, l'idéal est de posséder un lecteur parfaitement propre. La poussière peut se révéler gênante passé quelques années d'utilisation, et un entretien régulier de votre PS2 peut s'imposer, mais ce n'est pas non plus systématique. Le Laser Clean deviendra donc indispensable si votre PS2 rencontre des problèmes de lecture, et bien sûr si cet « utilitaire de nettoyage » s'annonce comme la seule bonne réponse au problème.
Pour accompagner le Guncon 2, le successeur du simple Guncon sorti sur PSone, trois titres sont en préparation du côté de Namco : Time Crisis 2 et Vampire Night, sans oublier un titre tiré des studios Capcom et hérité des salles d'Arcade, Resident Evil : Gun Survivor 2. C'est Time Crisis 2 qui ouvrira le bal en octobre, en sortant conjointement à notre arme à feu virtuelle... et au Japon. Vous connaissez tous le refrain : « L'Europe, elle... bla-bla-bla. ». Nul doute que ce Guncon 2 sera disponible séparément, mais on ignore quand exactement. Comme il s'agit d'un accessoire compatible USB, peut-être assistera-t-on à nouveau au syndrome GT Force !

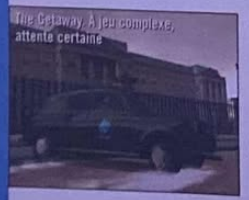
Mystérieuses attentes

Salut à vous ! Je voudrais savoir si, par hasard, vous avez des nouvelles de Shadow Hearts ? Car j'ai hâte de jouer à un si bon RPG sur PS2... Avez-vous une date de sortie européenne pour The Getaway ? Et surtout, a-t-il comblé vos espérances car ce titre est mystérieux pour moi. Dernière chose : la durée de vie de Devil May Cry est-elle aussi faible que les jeux actuels sur PS2 (Onimusha, ZOE) ? Merci d'avance. A+

Seb, 19 ans, de Stirmy (57)

Parti aux nouvelles

L'aventure de FFX s'annonce bien lointaine. Du coup, le fan de RPG « nouvelle génération » se demande ce qu'il pourrait se mettre sous la dent. Malheureusement, l'actualité jeu de rôle sur PS2 a à peine de quoi remplir une dent creuse : Shadow Hearts, le jeu de rôle sorti le 28 juin au Japon, et développé par l'équipe à l'origine de Koudelka sur PSone, ne sera pas disponible avant mars 2002 sur le territoire français... à condition de trouver un distributeur officiel ! Un flou aussi évident pour The Getaway, qui ne sortira pas avant l'année prochaine. En attendant, il serait risqué de se prononcer sur la qualité avant d'avoir reçu une version jouable de la bête. Autrement dit, il est encore trop tôt pour parler, observons une ligne de silence... (...) Enfin, évoquons la donnée de jeu qui inquiète les joueurs : la durée de vie ! La cible cette fois, le prochain « killer ap » signé Capcom, j'ai nommé Devil May Cry. Pour répondre à ta question, faisons durer le suspense aussi longtemps que la durée de vie estimée du jeu... hum... Eh bien relisez ce mag dans environ dix heures, et vous serez plus ou moins fixés...



The Getaway. À jeu complexe, attente certaine

Venons-en aux questions...

En bon lecteur, je vous remercie tout d'abord d'élaborer chaque mois la même qualité de canard et je trouve, sans vous paraître ostentatoire, que vous possédez une vélocité de l'écriture alliée à une élégance des propos que j'admire. Vos textes gardent leur noblesse tout en restant très proches de la fougue linguistique propre aux « jeuns ». Ainsi voici mes questions :
1) La nouvelle matière de construction 3D succédant aux polygones est le NURBS. Connaît-on des jeux usant de ce procédé ? Si oui, est-ce pour vous un changement radical dans la qualité graphique ? 2) Pourquoi ne pas créer une rubrique débat dans votre mag ? 3) Kazunori Yamauchi annonce avoir atteint le potentiel maximum de la console. Pourtant, dans GT3, on décèle avec mécontentement de l'aliasing se faisant particulièrement sentir sur les lignes horizontales. Faut-il comprendre que l'on ne peut définitivement pas éradiquer ce p... d'aliasing ?

Damien Barbier

Tout en finesse

Cher Damien, pour répondre dans l'ordre : de rien, merci et merci beaucoup (quoiqu'on ne dit pas « jeuns », mais « ddjeunn'z»). La technique des NURBS a bien succédé aux polygones « dans l'esprit », certes, mais sans les remplacer pour l'instant. Cette fonction de programmation avancée présente sur PS2, qui permet d'obtenir des formes rondes parfaites (visages, etc.), n'est pas encore systématiquement utilisée pour les jeux de la console. Cette technique des NURBS, au même titre que de nombreuses fonctions avancées de la PS2, s'avère en effet difficile à maîtriser. On en revient toujours au même : les développeurs auront-ils eu le temps de peaufiner leur jeu ? Se contenteront-ils des traditionnels polygones qu'ils utiliseront à la sauce PlayStation 2 pour un rendu du meilleur effet ? C'est à vous de le dire, en désignant... le jeu parfait. En tout cas, c'est à l'œil que se fera toute la différence !
Pour répondre à ta deuxième question, les débats sont plus ou moins ouverts à travers le courrier des lecteurs (Le saviez-vous ? En anglais, « feedback » signifie « retour, réaction »...). Chacun est libre de donner sa réponse, son avis, de revenir sur un courrier des mois précédents, même si ça devient, il est vrai, rare en ce moment. Lorsqu'un sujet de polémique est lancé, nous n'hésitons pas à vous demander votre opinion (le débat sur le 60 Hz dans les jeux, sur les cartes postales ringardes, tout ça...). Le débat s'annonce toujours moins long « qu'à la télé », par manque de place, mais libre à chacun de le lancer... ou d'apporter son grain de sel !
Et pour revenir au très notoire aliasing : non, on ne peut pas définitivement l'éradiquer. Mais il est possible de le contourner de façon très malicieuse, avec par exemple la technologie des NURBS, tiens, précisément. Les développeurs travaillent ainsi dans ce sens pour que ce défaut mineur semble le plus absent possible. C'est un obstacle qu'on ne peut pas miner ou plastiquer, mais par-dessus lequel il est néanmoins possible de sauter allégrement ! Non, l'aliasing n'est pas une fatalité. Sur ce, bonne nuit...

Petite lucarne

Salut à toute l'équipe de Play2Mag. J'aimerais savoir quel est le meilleur écran PSone actuellement disponible sur le territoire français. J'ai entendu parler d'un écran avec des entrées C-inch pour pouvoir brancher d'autres accessoires que la PSone, tels des magnétos, lecteurs DVD,.... Faut-il attendre la sortie de l'écran officiel made in Sony ? Bonne continuation à votre super mag !

Un passionné de Mulhouse (68). @+

Re-connexion

La PSone ayant fait son entrée dans le monde de Play2Mag, il est de notre devoir de parler de ce qui l'accompagne. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, pas du tout, ou carrément plus du tout, la « nouvelle » PSone peut accueillir un écran plat à cristaux liquides grâce à ses connexions.
Son tout premier mini-écran est sorti il y a plus de six mois. Depuis, différents types d'écran, sous plusieurs marques, se sont succédé. Deux d'entre eux ont retenu tous les suffrages : le XL Screenmate, l'écran de Thrustmaster, qui présentait la plus longue diagonale d'écran (13 cm)... juste avant de se faire égaler par une version évoluée du ScreenStation (du fabricant BigBen), proposant la même taille d'écran pour un prix inférieur (200 F de moins environ, en plus d'une option réglage des couleurs). Seul le look du modèle de Thrustmaster

L'écran officiel PSone arrivera en fin d'année 2001.

INFO/INTOX

J'ai lu dans une page web que la PS2 accepterait les volants Force Feedback des PC à la norme Immersion. Savez-vous si c'est de l'intox ?

Info : La quasi-totalité des volants PC « à retour de force » sont compatibles (seulement avec GT3 pour l'instant), à condition effectivement de répondre à la technologie « Immersion », présents sur la plupart des volants USB.

PlayStation 3 s'associe avec IBM. Info ou intox ? Bruno.

Info : Sony et IBM se sont rapprochés en vue du développement de la puce qui équipera la « prochaine » PS3.

Une question sur Final Fantasy X. J'ai lu dans un magazine qu'il n'y aurait pas de paroles en français mais que seuls les menus et sous-titres seront traduits. Est-ce vrai ? Mickaël, 15 ans

Info : Le joueur bénéficiera de sous-titres à la française. Il faudra savoir lire.

LES EXTRA MARQUES
DU 3 AU 20 OCTOBRE

SAC A DOS JAMMER
POLYESTER RIPSTOP/ VOLUME : 30 LITRES ENVIRON/ BRETELLES ERGONOMIQUES ET MATELASSEES/ DOS MOUSSE BI-DENSITE/ POCHE POUR RECEVOIR UN BALLADEUR, SORTIE CASQUE/ PIPING REFLECHISSANT/ COLORIS : MARINE, CAFE ET CREME.

399F90
60,96 €

EASTPAK

1 € = 6,55957 F

Retrouvez la liste des magasins GO SPORT, sur go-sport.com
Offre valable du 03 au 20/10/01.

GO SPORT
go-sport.com

INFO/INTOX

J'ai lu dans un magazine qu'une Pocket Station 2 allait sortir. Sortira-t-elle en France, quand et à quel prix ?

Intox : Même si elle doit sortir un jour, il est très peu probable qu'elle débarque en France.

Un ami m'a dit que Commandos 2 ne sortira pas sur Play 2. Est-ce vrai ?

Intox : L'une des bombes attendues avidement sur PS2 sortira en décembre.

En surfant sur le web, j'ai appris qu'on pouvait faire décoller les voitures de GT3 ! (elles aussi veulent partir en vacances !!!) J'ai essayé mais je n'y ai jamais réussi... Info ? Intox ? Pouvez-vous me donner les réglages qu'il faut faire ?

Info : Il suffit de trouver une grosse bosse... ou bien plus sérieusement d'effectuer des réglages assez pointus sur des voitures très rapides (châssis, amortisseurs...), pour qu'elles roulent sur deux roues sous certaines conditions. La place manque ici, mais si vous insistez, on vous les donnera sans problème...

Bonjour, un ami m'a dit qu'il existe un appareil pour la PS2 qui améliorait la qualité du graphique en jouant à des jeux de la PS1 sur la PS2. Est-ce vrai ?

Info : Ça s'appelle même une PlayStation 2. Sinon, rien à signaler...

Où nous écrire ?

PlayStation 2 Magazine
Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

ou par mail : sjensen@hfp.fr

saura peut-être faire la différence, car les deux modèles cités sont tout à fait comparables. L'écran LDC officiel, lui, ne cesse d'être repoussé ! La dernière annonce faite par Sony à ce sujet a fixé une date de sortie au Japon : le 21 octobre, avec un prix estimé à environ 900 F. Pour l'instant, aucun modèle disponible ne propose d'entrée C-inch (ç'aurait été trop beau) ; seules les connectiques qui permettront à ces écrans de « s'emboîter » parfaitement sur une petite PSone sont présentes.

Clipping, skating, shocking...

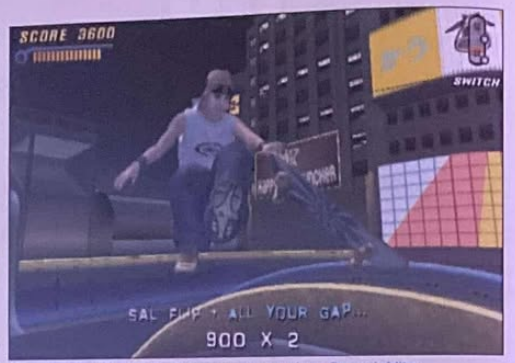
Salut à vous. J'aimerais savoir ce qu'est l'aliasing et le clipping car vous en parlez souvent. Aussi, pourriez-vous dire la date de sortie de Tony Hawk's 3. Si je possède déjà Tony Hawk's 2 cela vaut-il le coup de l'acheter, mis à part les meilleurs graphismes ? Je voudrais aussi savoir ce que vous me conseilleriez d'acheter entre Silent Hill 2 et Alone in the Dark 4.

Un fan de Play2Mag et de la péessdeuu.

Une équipe de bon conseil

Petit retour du lexique dans nos colonnes. Grosso modo, le clipping et l'aliasing sont deux choses dont on aimerait bien ne pas avoir à parler au moment d'évaluer un jeu. Disons en clair qu'il s'agit de défauts concernant l'affichage des éléments qui composent le jeu (ce que vous voyez à l'écran donc...). L'aliasing, ce sont ces effets d'arêtes (« d'escalier ») apparaissant sur les contours de certains objets modélisés. Le clipping, un défaut souvent rencontré dans les jeux de 'ouatures, concerne l'affichage des décors à travers lesquels on évolue : les éléments (rangées d'arbres, pont, etc.) peuvent apparaître d'un coup, sans transition, et éventuellement choquer l'œil averti. En tout cas, toutes proportions gardées, ces deux défauts ne sont pas vraiment handicapants pour le plaisir visuel du joueur.

Concernant Tony Hawk's 3, le jeu d'Activision à sortir en novembre, une chose est simple : le fan des deux précédents volets (sur PSone, faut-il le souligner) retrouvera très vite ses marques. Cette mouture PS2 reprendra l'interface des tricks que les fans connaissent, avec des graphismes améliorés, et bien sûr quelques nouveautés. Le joueur pourra ainsi profiter de la taille gigantesque des aires, découvrir de nouvelles figures, faire skater des filles, slalomer entre les piétons et les voitures, admirer la richesse des décors... bref, plein de détails qui relèveront un peu le challenge et ne donneront plus l'impression aux skateurs de « zoner » dans les décors ! Et puis, ce volet est doté de l'inédit mode Multijoueur online... (arf arf !). Après, c'est une question de goûts personnels et d'exigence. Un peu comme lorsqu'il faut choisir entre Alone in the Dark et Silent Hill, respectivement 4 et 2. Le joueur se décidera sûrement selon des critères précis : la fantastique représentation graphique du premier, ou bien le fantastique tout court et la mise en scène de la terreur pour le second. Désolée pour la réponse, mais franchement, impossible de trancher (du zombie, évidemment).



Le prochain Tony Hawk's Pro Skater proposera quelques figures inédites.

« Joueurs, joueuses... on vous spolie ! »

Bonjour, je vous écris car j'ai lu la totalité de votre travelling sur Gran Turismo 3 et je n'y ai vu nulle part mentionné un défaut (qui me paraît énorme) : à savoir, on ne peut stocker qu'une seule partie de GT3 sur une carte mémoire (et dans le cas contraire, j'aimerais qu'on m'explique, parce que j'ai essayé...), ce qui fait 300 F la partie de GT3... Personne ne pense aux familles dans lesquelles plusieurs personnes jouent à la PS2 ? N'auriez-vous pas dû en parler ? Parce que la Memory Card 2 serait largement capable de stocker des dizaines de parties ! Alors 3 000 F la console, 300 F la deuxième manette, 400 F le jeu, et 300 F par partie ??? (En plus, 300 F les 8 mégas, ça fait cher le méga !) J'aime beaucoup votre magazine, mais je trouve vraiment que vous auriez dû mentionner cela. J'ai d'autres griefs à propos du jeu mais c'est un autre débat. Désolé si ce mail vous a été désagréable...

AK-blanc

Stock car !

C'est assez fréquent : les cartes mémoire ne peuvent souvent accepter qu'une seule partie de l'utilisateur, lorsque les données à retenir sont assez importantes... n'en déplaise aux familles multijoueur ! Et le jeu de caisses de Polyphony Digital n'est pas avare en stockage : il suffit de lancer un mode Simulation de GT3 pour se rendre compte qu'une grosse partie de la carte est réquisitionnée. C'était déjà le cas des deux précédents GT, qui pouvaient occuper jusqu'à une carte mémoire entière pour une partie ! Mais le problème familial que tu décris avait peu de chance de se produire à notre échelle : on a tous notre petite carte mémoire à nous, ce qui explique que le problème ne nous ait pas sauté aux yeux au moment du travelling. C'était presque, comment dire, implicite entre nous... Et puis, une seule partie de GT, certes, mais il reste encore de la place pour d'autres jeux. En tout cas, pas de problème : défoulez-vous à travers notre rubrique, elle est aussi là pour ça.

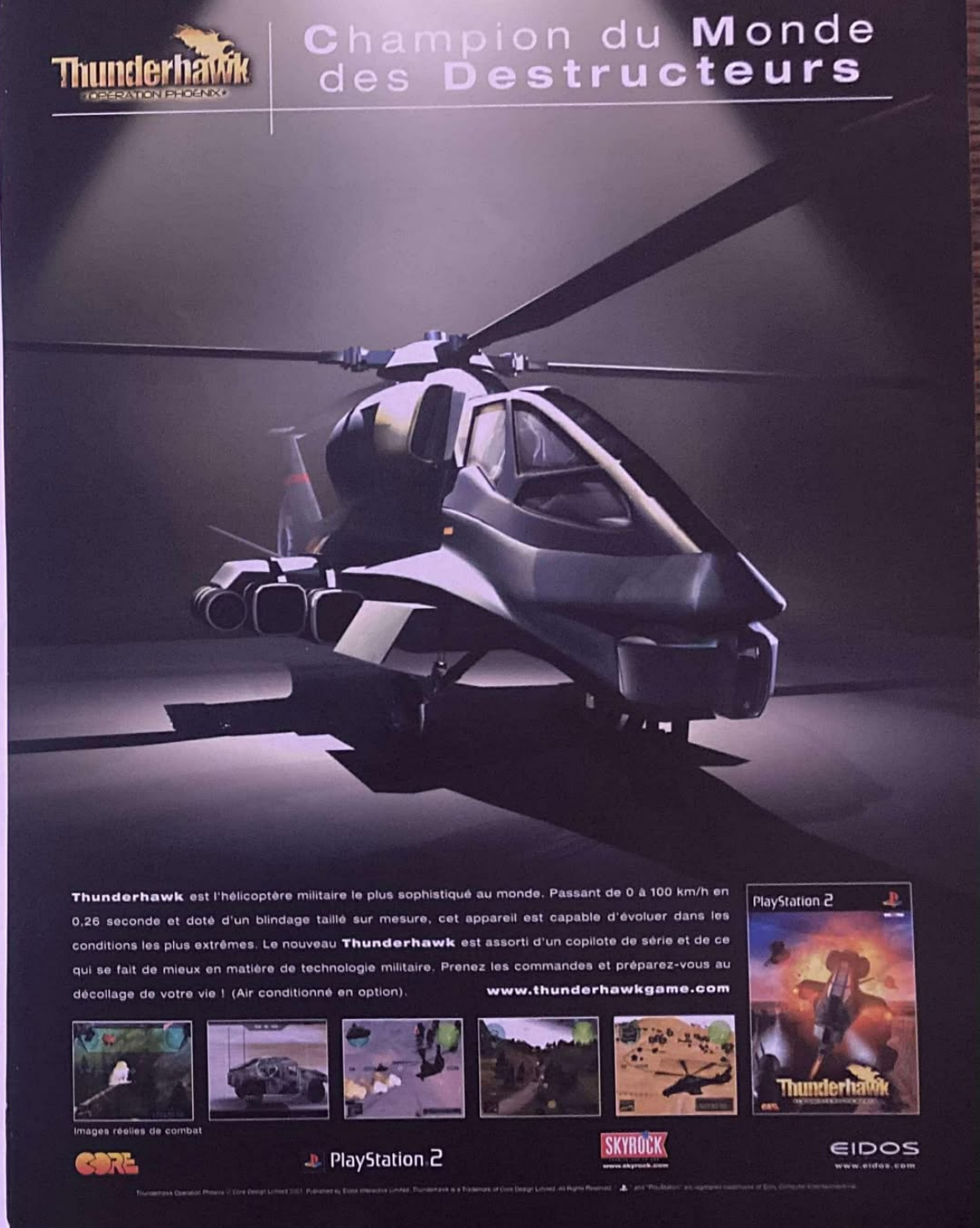
Never Twice the Same Color

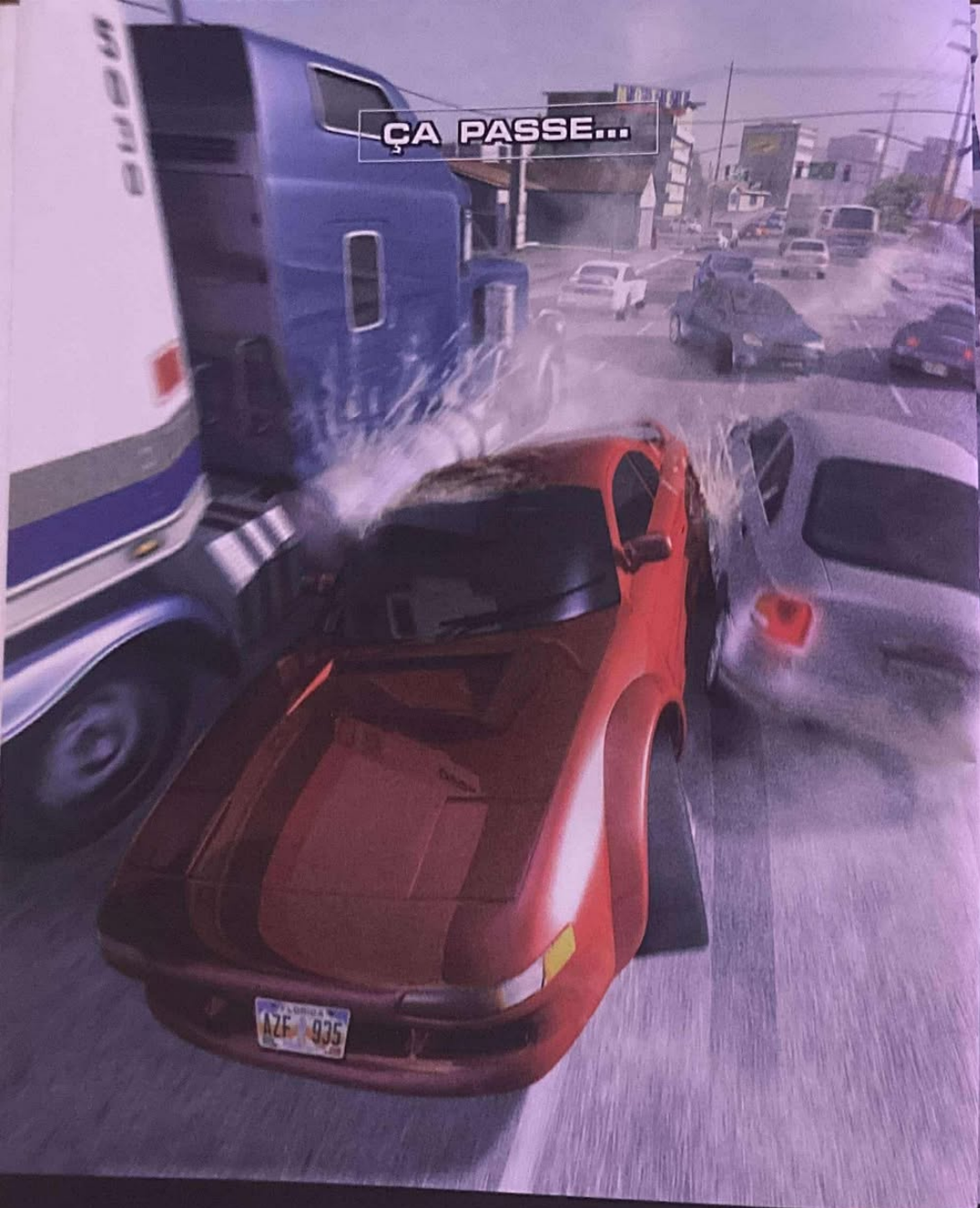
Bonjour à tous. Je viens d'acheter un DVD All Zone (NTSC), et le problème, c'est qu'une fois le DVD lancé, l'image est en noir et blanc. Dans le numéro de janvier 2001, vous testez ce DVD All Zone et ça marche. Pouvez-vous me donner la solution pour avoir une image en couleur ? Merci.

Jean-Vincent

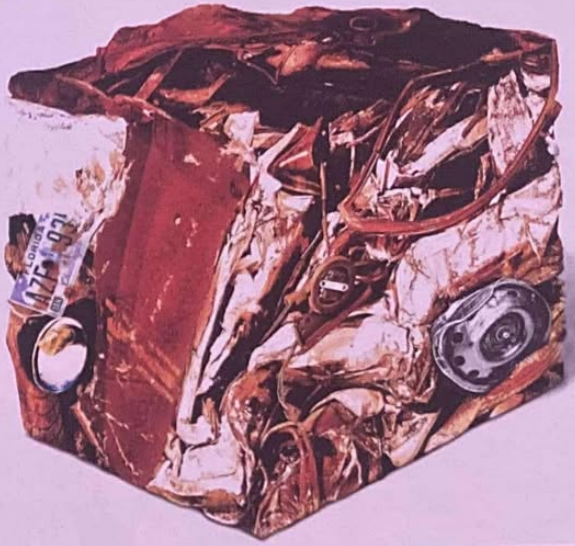
Écrit noir sur blanc

Janvier 2001... date de test officiel d'un DVD All Zone sur nos PS2. Et ça marchait ! L'explication est simple : un DVD All Zone est un DVD comme les autres, et qui n'obéit à aucune restriction territoriale, qui plus est. Il peut être lu par l'ensemble des lecteurs DVD internationaux. (on l'appelle aussi DVD « zone 0 » ou DVD All Regions). Les DVD concernés sont le plus souvent des œuvres musicales en tout genre (concerts, clips...) et anglophones, qui ne connaissent pas a priori la barrière de la langue, et surtout, qui ne sont pas tributaires des dates légales de sortie (comme les films). La plupart du temps, ces DVD ne justifient donc pas la présence de sous-titres spécifiques à un pays. Où se situe alors le problème ? Eh bien le standard d'image choisi pour la plupart de ces DVD est le NTSC. Vous l'aurez compris, le téléviseur devra être compatible pour passer avec l'ensemble de sa gamme chromatique, et réjouir enfin l'ensemble de vos papilles oculaires... et auditives !





...OU ÇA CASSE



exposition

auteur

titre BURNOUT

année FIN 2001

technique COMPRESSION MÉTAUX ET PLASTIQUES

dimensions 1 METRE'

WWW.BURNOUTGAME.COM

Acclaim

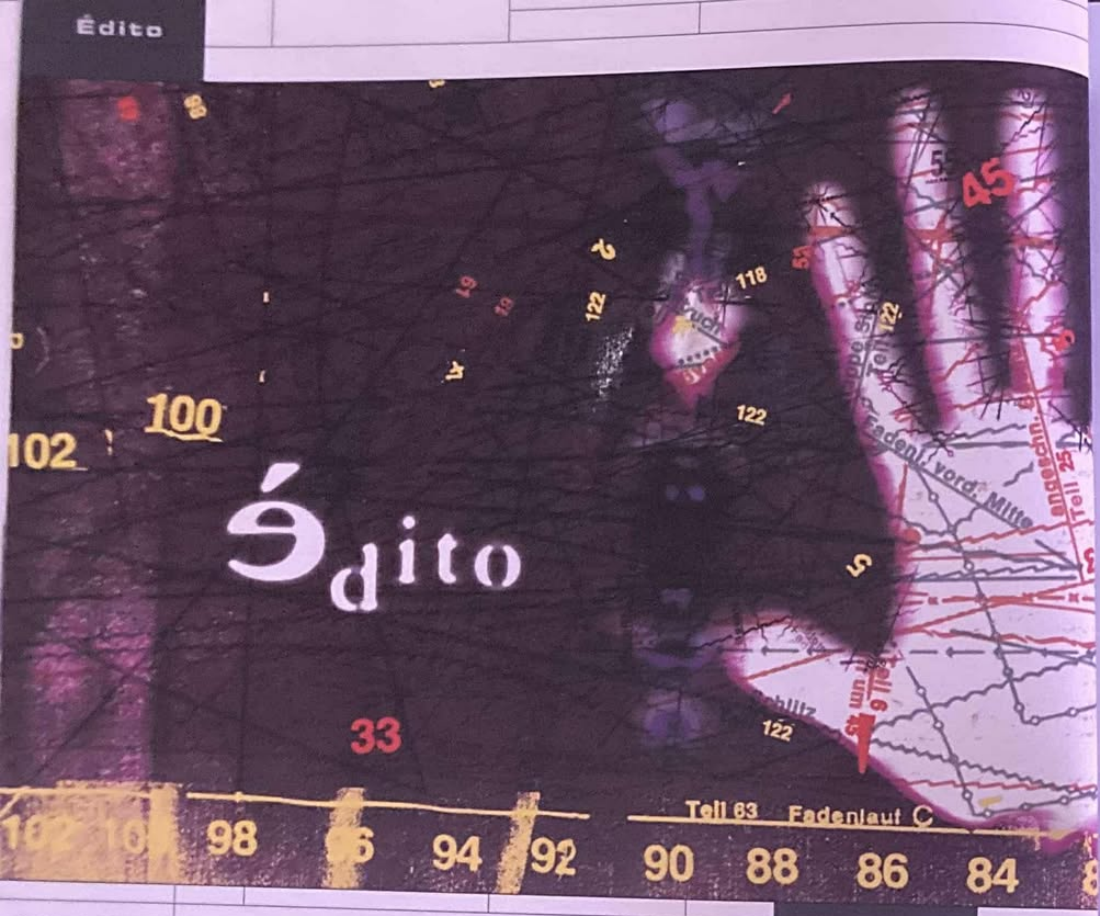
www.ACCLAIM.com

Trucs, Astuces, Solutions Complètes
au 08 92 68 24 68*ou au 3615 ACCLAIM*
*2,21 F/mn

A VISITER SUR WWW.BURNOUTGAME.COM

Acclaim Entertainment, Inc. presents a Criterion Games production: Burnout™ Developed by Criterion Games.
All rights reserved. © 1998 - 2001. Criterion Software Limited. Burnout is a trademark of Criterion Software Limited.

PlayStation 2



Plus la peine de râler. Le coup du « y a pas de jeux sur PS2 » ne marche désormais plus. Pour ce numéro d'automne, les jeux vidéo se ramassent à la pelle. Les éditeurs frappent tous azimuts et devraient ainsi illuminer nos mornes soirées. Sachant que le soleil se couche à 18 heures, il va bien falloir s'occuper la nuit... Vous découvrirez ainsi, dans ce numéro, plus de 100 titres différents PS2 et PSone, alors autant dire qu'il y en aura pour tous les goûts. L'occasion de se changer les idées en regardant son écran de télévision accaparé par une actualité à sens unique. Loin d'une réalité dramatique omniprésente pour ne pas dire parfois asphyxiante, curieusement mise en exergue par rapport à la misère de l'autre hémisphère, les jeux vidéo nous apportent une fois encore une bouffée d'air frais. Une façon de prendre du recul, de profiter de moments entre amis ou en famille et de se retrouver autour d'une activité en plein boom pour cette fin d'année 2001. Le meilleur reste à venir.

J.-F. Morisse

name: miky picon
occupation: professional surfer
nationality: french

QUIKSILVER
The Boardriding Company
www.quiksilver.com

Sommaire

En couverture

34 Devil May Cry
Chapeau bas pour cette fantastique production signée Capcom, avec, en prime, une entrevue avec ses géniteurs !

Play2Mag — n°57

Grand écran 16
La grand-messe de « l'artwork » façon jeux vidéo, c'est ici… Pour le plaisir des yeux.

Story-board 20
Avec son design futuriste unique, WipEout s'est taillé une belle réputation de chef-d'œuvre numérique. Normal qu'on ait souhaité en apprendre un peu plus sur le quatrième épisode…

Projection privée 26
En ces temps fastes, où l'actualité PS2 n'a jamais été aussi dense, les reportages nous permettent de passer au crible les jeux dont nous ne vous avons pas encore parlé…

Castings 34
Que du bon, du beau, du poney… Nan, c'est pas ça. J'ai dû me tromper quelque part. Euh… bref, les castings, c'est comme les previews mais ça tape mieux comme titre de rubrique !

Castings en bref 70
Devant l'impossibilité d'augmenter à l'infini la pagination du magazine, nous avons dû traiter quelque 55 jeux à venir en 11 pages. Mais ne vous inquiétez pas, nous reviendrons à l'avenir sur les titres majeurs…

Travellings
18 jeux en test, ça fait potentiellement un trou de 7 200 F dans vos finances. Après le dernier tiers des impôts, c'est la cerise sur le gâteau !

92 F1 2001
100 Age of Empires 2
102 Alone in the Dark 4
104 Le Monde des Bleus 2002
106 Project Eden
108 Thunderhawk 3
110 MX 2002

112 Les autres sorties
Tokyo Xtreme Racer
Sky Surfer
Les Pierrafeu à Rock Vegas
Paris-Dakar Rally
UEFA Challenge
Twisted Metal : Black
Dave Mirra 2 Freestyle BMX
Madden 2002
NFL Quaterback Club 2002
Rune
World Championship Snooker 2002

123 Cahier PSone
La petite sœur de la PS2 cherchait une terre d'asile où l'on puisse parler d'elle et de son actualité ; alors on s'est un peu serré et on lui a fait une petite place dans le magazine…

132 Sorties DVD
L'événement du mois : le DVD zone 2 de *la Menace fantôme* passé au crible ! Et aussi, *Superman, Platoon, Carrie, Incassable, Seul au monde*…

154 Hors jeux
Les musiciens du jeu vidéo sont peu connus, ils méritent pourtant que l'on parle d'eux. C'est chose faite, avec l'interview de Pierre Estève…

160 Pratique
Non, le i-link n'est pas un site de bourse en ligne, mais plutôt l'option de jeu en réseau proposé par la PS2. Tests et impressions.

Sans oublier les autres rubriques
150 Réflexion
163 Internet
164 Bonus
166 Notice du DVD
168 Récap

WRC 2001
Premier [illegible] avec la très prometteuse [illegible] de Rallye signée [illegible] (intégrées) [illegible] p. 48

Ace Combat 4
La version japonaise à peine sortie, et hop, voyons si Namco a été aussi inspiré que nous l'attendions… p. 58

F1 2001
Electronic Arts se rachète une nouvelle conduite en propulsant son F1 édition 2002 au rang de chef-d'œuvre ! p. 92

© 2002 Lucasfilm Ltd

Star Wars : la Menace fantôme
Décorticage en règle du très complet et très classe DVD zone 2 du père Lucas… p. 132

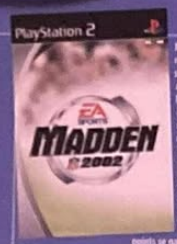
Get 27. Seulement de la menthe ?*
GET 27
*Get 27 : de la menthe poivrée, de l'alcool et pas d'extrait de cactus. - Photos : Pix / Rapho.
L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ, CONSOMMEZ AVEC MODÉRATION.

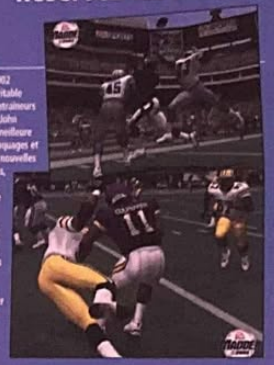
AVEC fun radio

Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !

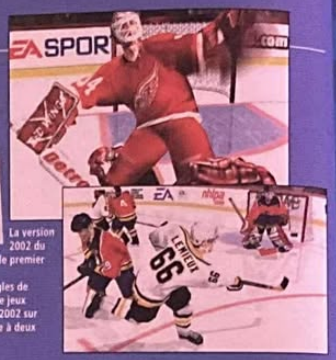
Les Nouveautés sur PS2 sont chez Micromania !

Réservez-les dans votre Micromania ou sur micromania.fr



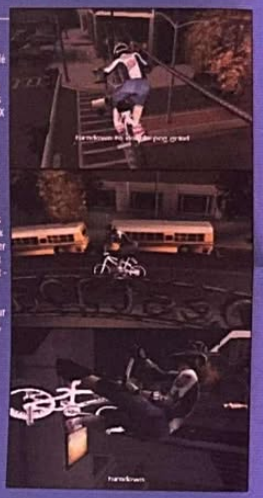


Madden NFL 2002 reproduit la véritable stratégie des entraîneurs de la NFL avec John Madden : une meilleure gestion des plaquages et des passes, de nouvelles caractéristiques, une jouabilité plus rapide, de nouveaux modes de jeu dont le mode offensif de 2 minutes où les points se gagnent en attaque et en défense dans un véritable match dans le match ultra-rapide et très physique, la possibilité de créer votre équipe avec des maillots, des casques et des stades personnalisés, le coin de l'entraîneur où vous pourrez apprendre le b.a.-ba du football américain avec John Madden tout en perfectionnant votre style de jeu...

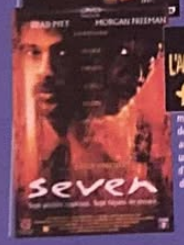


La version 2002 du mythique jeu de hockey donne le premier rôle au joueur. NHL 2002 offre des caractéristiques innovantes, des angles de caméra plus pratiques, des modes de jeux nombreux et novateurs... Avec NHL 2002 sur Playstation®2, prenez votre courage à deux mains et gagnez la Stanley Cup !

Dès ses premiers pas sur Shadow Island, Edward Carnby, le détective de l'étrange est immédiatement confronté à des créatures monstrueuses et maléfiques. Accompagné d'Aline Cédrac, il devra découvrir quel terrible secret pèse sur cette île : une réalisation cinématographique somptueuse et des effets de lumières inédits, un savant mélange d'angoisse, de surnaturel, de terreur et d'action plonge le joueur dans une aventure unique à la fois captivante et terrifiante, un scénario passionnant, fondé sur un système d'enquêtes et de découvertes avec plus de 20 personnages surprenants.



Retrouvez Dave Mirra (10 fois Champion du Monde, 11 fois médaillé du X Games), Ryan Nyquist (Champion du X Games 2000) et tous les autres pros du BMX dans cette nouvelle version du sport les plus fun du moment ! Votre but est de détrôner Dave Mirra de sa place de super champion, et pour cela il va falloir vous accrocher : nouveaux challenges à réaliser pour avancer dans le jeu et obtenir le respect des autres riders, 8 nouveaux environnements - 4 fois plus vastes que dans le jeu précédent - qui intègrent piétons, véhicules en mouvement et autres riders, une bande-son toujours aussi géniale (Methods of Mayhem, Ozzy Osborne, Godsmark...) un éditeur de parks pour 'rider' comme bon vous semble, 10 modes de jeu multijoueur, plus de 1500 figures différentes à réaliser...



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix d'enfer !

* Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux Game Boy Advance, Nintendo 64, PS One, PS2 et Dreamcast. *Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

PARIS

- 02 MICROMANIA BOULOGNE NOUVEAU C.Ccial Auchan - RN 42 - 62200 Saint-Martin Boulogne - Tel. 03 21 31 63 51
- 33 MICROMANIA BORDEAUX LAC NOUVEAU C.Ccial Bordeaux Lac - 33300 Bordeaux Lac - Tel. 05 56 29 05 36
- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tel. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tel. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tel. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA OPÉRA - Tel. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tel. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA ÉGLE - Tel. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tel. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 31 MICROMANIA LABEGE TOULOUSE NOUVEAU C.Ccial Labège 2 - ZAC La Grande Borde - 31670 Labège Toulouse - Tel. 05 61 00 13 20
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN NOUVEAU C.Ccial Auchan Porte d'Espagne - Route du Perthus - 66000 Perpignan - Tel. 04 68 68 33 21
- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY - Tel. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT - Tel. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tel. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tel. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tel. 01 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR - Tel. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON - Tel. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tel. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA EVRY 2 - Tel. 01 60 77 74 02
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tel. 01 47 73 53 23
- 93 MICROMANIA BEL'EST - Tel. 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR - Tel. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tel. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - Tel. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tel. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tel. 01 46 87 30 71
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 NOUVEAU C.Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux - Tel. 01 47 73 69 17
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE NOUVEAU C.Ccial de Schweighouse - RN 62 - 67590 Schweighouse - Tel. 03 88 07 27 18
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tel. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 - Tel. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tel. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY - Tel. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA ANTIBES - Tel. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 - Tel. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tel. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES - Tel. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE - Tel. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tel. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN - Tel. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN - Tel. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON - Tel. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Tel. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tel. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tel. 02 54 27 44 40
- 44 MICROMANIA NANTES - Tel. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tel. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tel. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tel. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS - Tel. 02 41 25 03 20
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tel. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY - Tel. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tel. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ - Tel. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS - Tel. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE - Tel. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - Tel. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tel. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tel. 03 21 85 02 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tel. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - Tel. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tel. 03 90 40 28 20
- 68 MICROMANIA MULHOUSE - Tel. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY - Tel. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tel. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tel. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tel. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS - Tel. 02 43 52 11 91
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tel. 02 43 84 04 79
- 74 MICROMANIA ANNECY - Tel. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tel. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - Tel. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tel. 04 94 25 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON - Tel. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tel. 04 90 81 05 40

Du 24 septembre au 10 novembre dans votre Micromania

Participez au championnat MARIO KART SUPER CIRCUIT sur GAME BOY ADVANCE

Nintendo

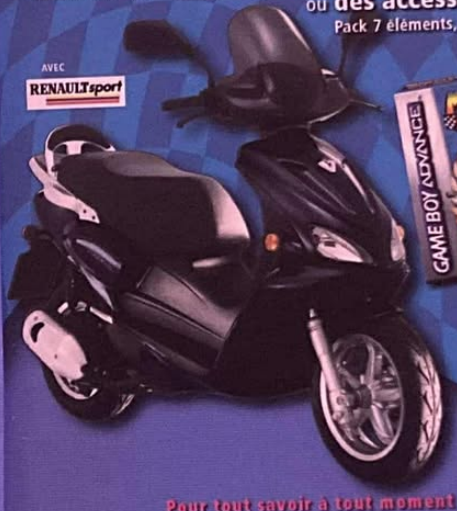
et remportez*

Un scooter Renault Kouranos 125cc
ou un scooter Renault Campus 50cc
ou un an de jeux Game Boy Advance**
ou des accessoires BigBen Interactive :
Pack 7 éléments, sacoche GBA 2000, minilight, roller link...

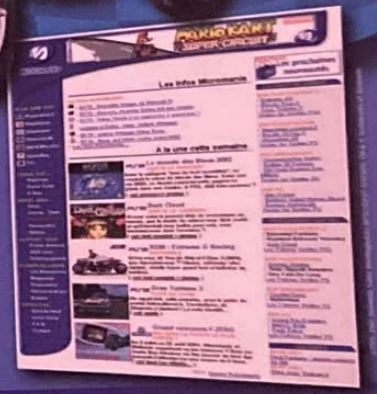
* Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement complet du jeu concours disponible chez simple demande à la caisse de votre Micromania. Tous les détails du championnat sur www.nintendo.fr, micromania.fr et à la caisse de votre Micromania.

** Limité aux jeux GBA distribués par Nintendo France (voir règlement du concours)

AVEC RENAULT sport



AVEC bigben



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

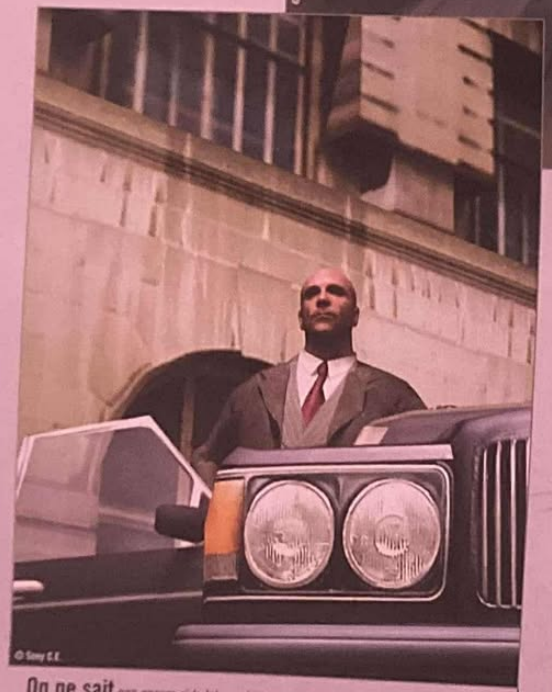
VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

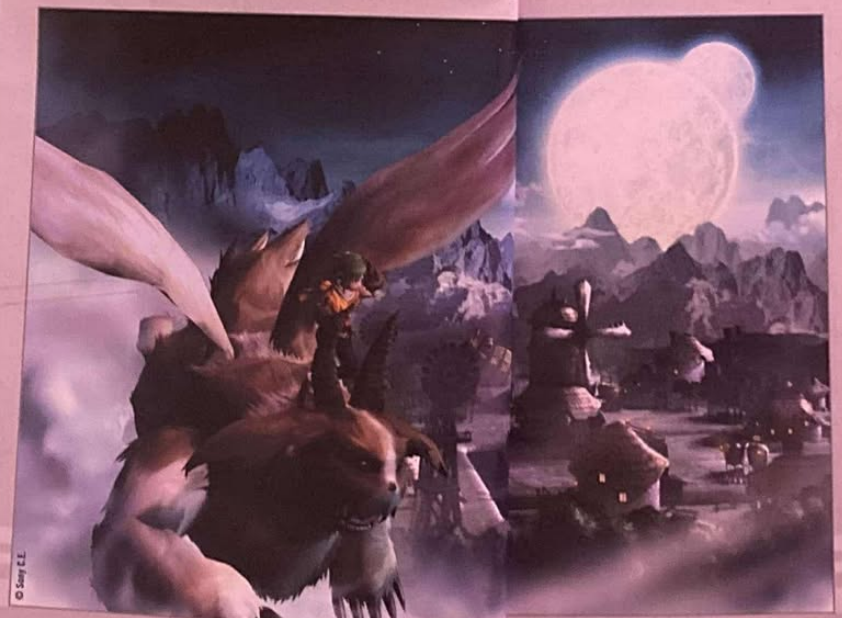
game one

Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.

Jolie moisson d'œuvres numériques en ce mois d'octobre ! Du photo-réalisme, du glauque, du high-tech, du féerique, du cartoon… À chaque jeu correspond un style graphique très marqué, parfaitement mis en valeur par ces visuels hauts en couleur…

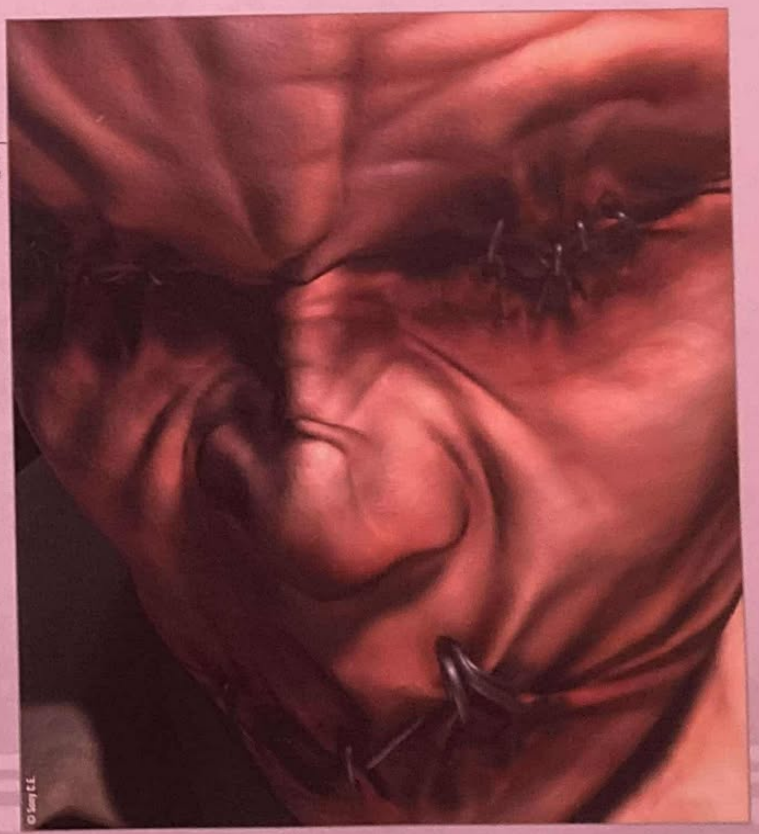


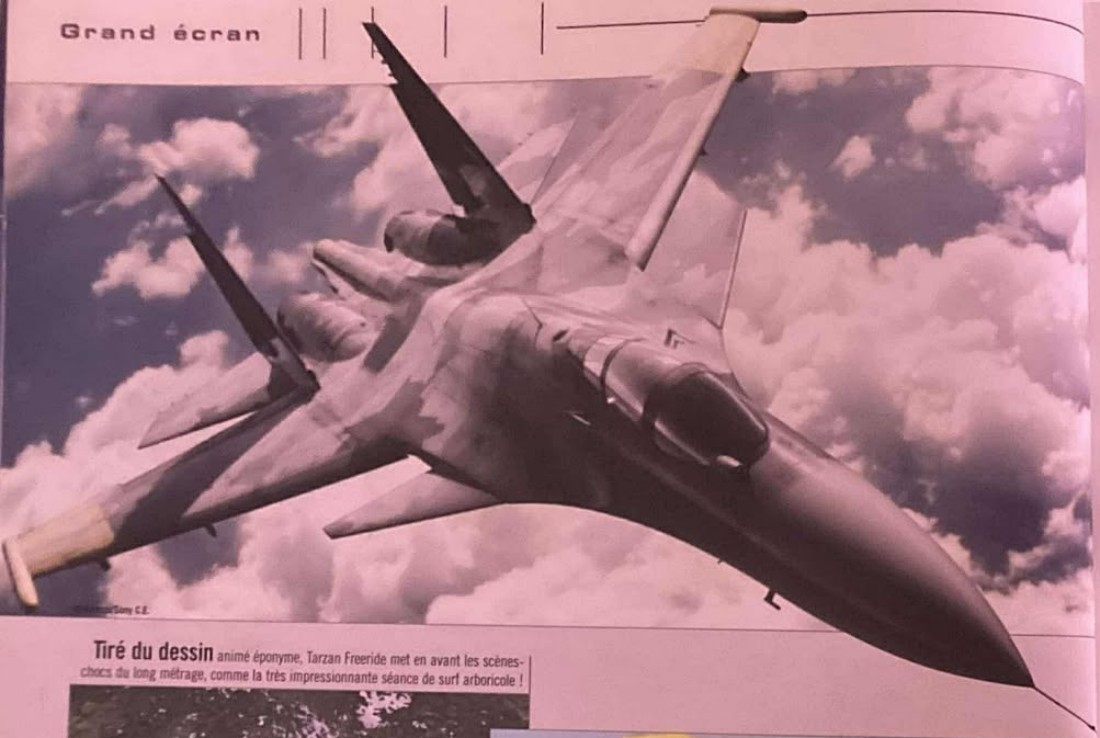
On ne sait pas encore si le très ambitieux The Getaway du studio Soho tiendra toutes ses promesses, mais une chose est sûre : la volonté de rendre le jeu photo-réaliste est parfaitement illustrée par ce type de visuel.



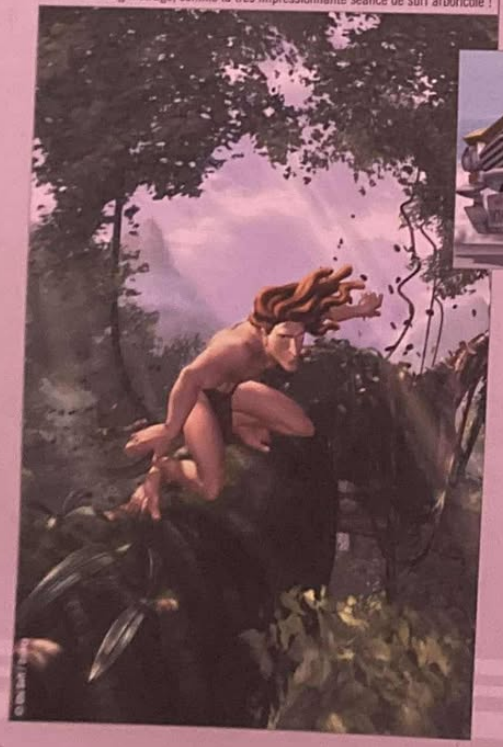
Avec un design confié aux bons soins du dessinateur Régis Loisel (La Quête de l'Oiseau du Temps), Gift affiche une identité graphique très forte et un humour omniprésent.

Décidément les personnages de Twisted Metal Black n'ont pas vraiment des gueules d'ange. Celui-ci, couturé de partout, doit posséder une lointaine filiation avec le père Abe !





Tiré du dessin animé éponyme, Tarzan Freeride met en avant les scènes-chocs du long métrage, comme la très impressionnante séance de surf arboricole !



© Acclaim

Ambiance historique ultra-réaliste pour le prometteur Commandos 2 des Espagnols de Pyro… Ou comment revisiter la Seconde Guerre mondiale, sauce action/stratégie !

ligne Urban.
La rue est votre stade.

défier les conventions

reebok

www.reebok.fr

ÉDITEUR : Sony **DÉVELOPPEUR** : Psygnosis (G.-B.) **DISPONIBLE** en novembre 2001

De l'absolue vitesse à la vitesse absolue

WipEout Fusion

Difficile de penser à WipEout sans sentir son estomac se retourner. Vous savez, ce genre de sensation qui arrive lorsqu'on négocie mal un virage dans un jeu qui restitue plutôt bien les 300 km/h de son bolide... WipEout Fusion va nous remettre un couvert, préparez les sacs-papier.

Ces personnages en pied semblent être sortis tout droit d'une B.D. de Bernie Wrightson... C'est volontaire ?
Les personnages originaux sont faits maison. Il serait inexact de dire que nous nous sommes inspirés d'une seule source pour les créer. Cependant, nous avons voulu retrouver l'esprit des premiers personnages créés pour le premier épisode. D'autre part, WipEout est un jeu très européen ; de fait, le style manga nous semblait inapproprié. Sur la ligne graphique, on a préféré garder notre propre identité, et ne pas prêter attention aux tendances actuelles du marché en matière de design de jeux vidéo.

Je me rappellerai toujours un truc : lorsque la PSone est sortie, voilà six ans, un vendeur d'un grand magasin nous faisait une brillante démonstration de la machine en jouant au premier WipEout, le jeu de course futuriste, devant un écran géant. La sensation de vitesse était alors tellement bien rendue, qu'arrivé un moment, le type a changé de couleur et s'est vomi sur les genoux. Alors, le premier WipEout était-il si absolu qu'on ne pouvait pas faire mieux ? Ou bien la chose est possible sans dénaturer pour autant la puissance du jeu original ? Réponses du studio Psygnosis de Liverpool à ces questions, et à d'autres...

A propos du design global du jeu, quelles ont été les contraintes rencontrées dans la réalisation de cette suite ?
WipEout Fusion est le quatrième épisode d'une série déjà bien calibrée, mais on a fait en sorte de ne jamais concevoir cette suite-là comme étant « juste une suite ». Notre objectif a toujours été de donner une expérience de WipEout faite sur mesure pour la PS2. Ainsi, on voulait non seulement satisfaire les anciens fans du jeu, mais aussi introduire pas mal de nouvelles idées. Au bout du compte, on se retrouvait beaucoup plus libre dans la création, et ça nous a permis de creuser plus le concept que ce qu'on aurait pu faire depuis 1997.

Y a-t-il des gens de Designer's Republic chez Good Technology, et dans quelle mesure le travail de l'ancienne maison de design a-t-il été exploité ?
Après trois jeux réalisés en collaboration avec Designer's Republic, on a pensé qu'il était temps d'apporter de nouvelles idées. Ça faisait un moment qu'on traitait WipEout un peu de la même façon, et il fallait s'intéresser à ce que pouvaient proposer des personnes de l'extérieur.
Good Technology était l'un des studios de design que nous avions invités sur le projet. On a été assez impressionné par leur approche graphique, ainsi que par leur manière de garder une certaine continuité dans l'identité de WipEout. En plus de ça, le studio s'est spécialisé, sur bon nombre de ses créations, dans l'identité visuelle sur Internet et les médias interactifs. De fait, ils sont restés concentrés dans ces domaines, et nous ne nous sommes pas privés d'en profiter. L'un de nos intérêts vise à faire de WipEout un jeu plus branché sur le Net, en mettant en ligne pas mal de services, genre communauté ou goodies.

Pourquoi avoir préféré une modélisation des personnages en 3D, alors que, dans bon nombre de jeux de course, les développeurs préfèrent appliquer des illustrations 2D ?
En respectant les illustrations des personnages, nous avons voulu les rendre en 3D, pour nous donner plus de possibilités à exploiter dans le jeu. En plus, modélisés en 3D, ils s'intègrent d'autant mieux.
D'un point de vue productif, il était plus facile et plus pratique d'étudier les postures et les attitudes des personnages en faisant des croquis en 2D. Il est plus aisé de donner vie à des personnages 2D, lorsque vous maîtrisez une certaine technique en matière de rapidité et de fluidité. Une fois conçus, ils ont été développés en 3D, pour être insérés littéralement dans le jeu. D'une certaine manière, l'étape 2D a eu une très grande importance, afin de donner toute la personnalité du personnage dans sa modélisation en 3D. Et ça s'est révélé d'autant plus pratique que nos personnages définitifs sont déclinables et peuvent évoluer en dehors du jeu proprement dit. Dans la pub, par exemple.

En matière de level design, quelles ont été les principales difficultés rencontrées afin de donner à WipEout un digne successeur ?
Le level design est l'une de nos plus grandes préoccupations lorsqu'on s'attaque à un nouveau WipEout. Nous savions qu'il était possible, avec les nouvelles technologies, de placer WipEout un niveau au-dessus, tout en gardant les sensations de vitesse et la souplesse du gameplay qui ont toujours caractérisé ce jeu. Le level design s'est fait en totale symbiose avec la programmation même du soft, et notamment autour de tous les aspects dynamiques du moteur. Nous savions que nous étions capables de réaliser quelque chose d'entièrement dynamique dans la 3D, et également que les capacités de la PS2 nous permettaient de gérer des animations particulières, comme les effets pyrotechniques ou encore les changements de climat. En gros, cela signifiait que nous pouvions exploiter au maximum tous les outils que nous offrait la PS2, sur chacun des circuits du jeu.

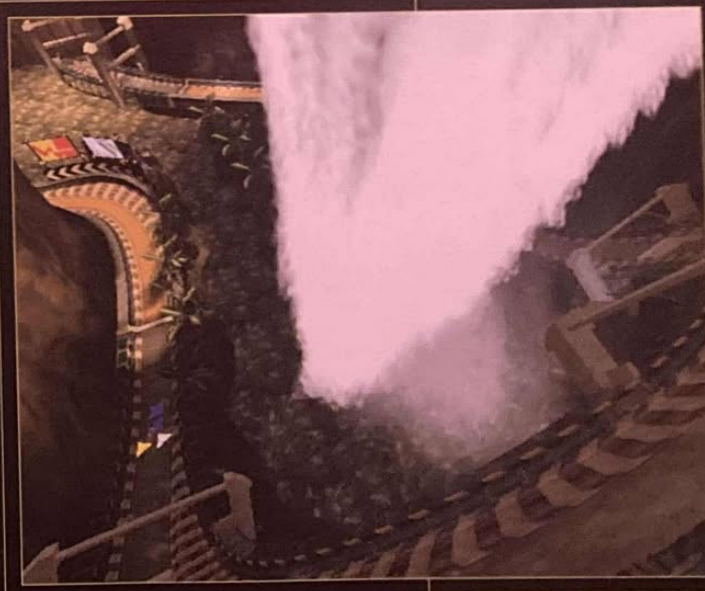
EG-S TECHNOLOGIES

van-uber RACING DEVELOPMENT

PIRANHA ADVANCEMENTS

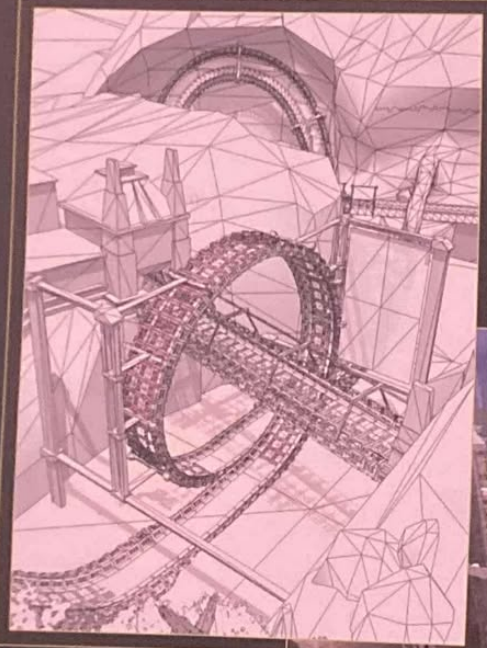
FEISAR

Quelles règles avez-vous suivies pour le design en général ?
Par bonheur, le style qui nous a le plus influencé est celui qui avait été déjà bien défini pour WipEout, à ses origines. Pour le reste, chaque épisode de WipEout s'est borné à retranscrire un environnement crédible dans lequel les courses se déroulent. Le style du design se devait d'être « frais » et puissant, tout comme la technologie devait paraître optimisée suivant les écuries, tout en restant crédible. De fait, les logos ont étés pensés comme un mélange de ceux qu'on pourrait imaginer pour des corporations du futur, et des écuries de compétition que nous connaissons aujourd'hui.



À propos des vaisseaux, le design global ne semble pas avoir beaucoup évolué. C'est volontaire ?

Bon, pour le design des vaisseaux, on peut quand même dire qu'il n'a fondamentalement pas changé depuis 1996. Certes, quelques nouveautés se sont greffées sur les carrosseries, mais malgré cela, lorsqu'un nouveau vaisseau devait être intégré au jeu, on s'en est tenu au cahier des charges des vaisseaux du premier jeu. Ces véhicules étant supposés voler à plus de 300 km/h, cela donne pas mal de contraintes en matière d'aérodynamisme. Il fallait donner l'impression que le véhicule « découpe l'air » lorsqu'il avance. Cela dit, lorsqu'on a implanté les nouvelles écuries, on a essayé de montrer l'influence de leur background sur le design de leurs véhicules. En outre, les joueurs pourront améliorer leurs véhicules, ce qui se verra à l'écran.



Et pour la conception des décors et des circuits ?

Dans chaque WipEout, on a fait en sorte que les circuits soient parfaitement intégrés à leur site et à leur environnement. Le joueur ne devait jamais pouvoir se dire qu'il n'avait en face de lui qu'une course, avec un décor autour. Il devait constamment penser qu'il devait concourir à travers un environnement, en observant chacun de ses détails. On avait la conviction que cela rajouterait d'autant plus de crédibilité à l'univers de WipEout. Quel que soit l'environnement de la course, il fallait choisir les éléments de décors qui pourraient avoir une interaction avec le circuit lui-même. Dans le niveau Alca Vexus qui se déroule en pleine jungle, par exemple, on voulait vraiment donner une sensation d'oppression végétale. On a donc utilisé pas mal d'éléments sur le circuit pour nous rappeler qu'une véritable jungle tropicale se trouve autour de nous. On a même ajouté une chute d'eau en plein milieu, par-dessus laquelle il faut sauter, ainsi qu'un temple Maya à traverser, sans compter les raccourcis qu'on peut emprunter. L'interaction entre la course et le décor devrait être très poussée.

Quelles sont les principales différences de design entre ce WipEout-là et les autres ?

WipEout Fusion est LE WipEout que nous avons toujours voulu faire. C'est aussi simple que ça... Pendant toutes ces années, on a passé notre temps à essayer d'améliorer le style et le potentiel que WipEout nous offrait. Aujourd'hui, on n'a jamais été aussi proche de l'idée la plus aboutie que nous nous en faisions. Avec la puissance de la PS2, nous avons enfin pu créer quelque chose de plus complet que WipEout, sans en perdre l'esprit.

Télécarte® 50

LE PLUS PETIT DES OBJETS
PEUT POSSEDER LE PLUS GRAND DES POUVOIRS
LA TRILOGIE COMMENCE LE 19 DECEMBRE 2001

SEIGNEUR DES ANNEAUX

RARES SONT CEUX QUI COMMUNIQUERONT
AVEC LE MONDE MYSTÉRIEUX

2 Télécarte® Série Limitée

AIR NEW ZEALAND
100% PURE NEW ZEALAND
METROPOLITAN FILM EXPORT
NEW LINE CINEMA

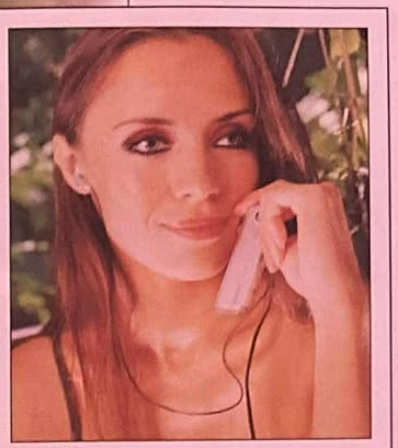
& france telecom

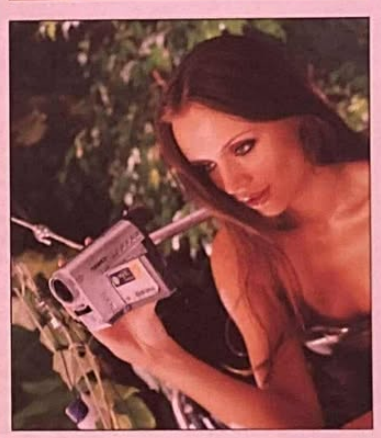
Dans la chaleur de la jungle

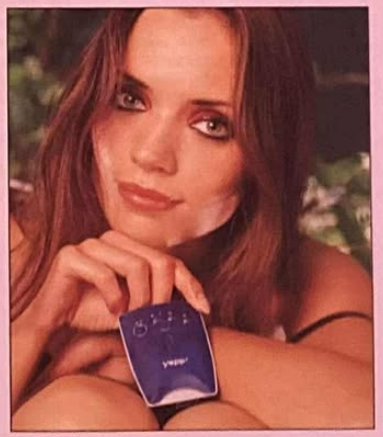
Notre Lara Croft à nous s'appelle Aksana, elle vient d'Ukraine, et elle n'a pas besoin de courir, combattre ou occire des ennemis pour rendre l'air d'une moiteur étouffante. Aussi, nous fallait-il le plus pratique des caméscopes et les plus mignons des lecteurs MP3 pour briller un peu…

Remerciements
Le Shop : 3, rue d'Argout – 75002 Paris (la robe DMC Stardrexes-Coxwen, 350 F)

Photos : Patrick Sordoillet
Décor : Remy Saunier
Maquillage : Odile Sebra







LE CAMÉSCOPE DE SAMSUNG
À saluer pour son format mini DV/PAL, ce caméscope numérique possède des atouts non négligeables. Écran LCD 6,25 cm, stabilisateur d'image numérique DIS, mise au point de l'image automatique ou manuelle, retardateur, 6 effets spéciaux numériques…
Prix : 6 490 F, référence VP-D55.

LE BALADEUR MP3 YEPP DE SAMSUNG
Ses 64 Mo de mémoire extensible par une carte amovible (non fournie) en font son principal intérêt, outre son look. Sa connexion rapide via un port USB pour enregistrer les musiques et sa télécommande à écran rétro-éclairé devraient séduire les foules.
Prix : 1990 F, référence : YP-NEU64B.

MULTITAP DE BIGBEN INTERACTIVE
Idéal, ce socle, pour mettre votre PS2 à la verticale, vous permet aussi de brancher 5 manettes (4 sur le 1er port et 1 sur le 2e) ainsi que 5 Memory Cards. La télécommande pilote parfaitement votre lecteur DVD et possède quatre boutons de direction pour vous dirigez dans les menus.
Prix : 349 F.

LE BALADEUR MP3 NET WALKMAN DE SONY
Ce baladeur MP3 bat tous les records par sa capacité de stockage de 128 Mo et sa rapidité de transfert des données du PC (environ 6 min pour 160 min de musique). De la taille d'un briquet et tout aussi sobre, son design vous assure d'une discrétion certaine. Sa base de connexion et de rechargement de la batterie (11 h d'autonomie) en fait un objet plutôt élégant.
Prix : 3 000 F, référence NW-E10.

GENRE : Course-poursuite **ÉDITEUR** : Take Two **DÉVELOPPEUR** : Angel Studios (États-Unis)
DISPONIBLE en novembre 2001 **SITE INTERNET** : www.rockstargames.com/smugglersrun2 (en anglais)

par Julien Hubert

Smuggler's Run 2

Les contrebandiers sont de retour

Cordialement invités par Take Two chez Angel Studios, pour la présentation de ce deuxième épisode de Smuggler's Run, nous vous ramenons nos premières impressions. Que doit-on attendre de Hostile Territory ? La réponse en deux pages pleines de textes et de zolies zimages…

À peine deux mois avant sa sortie dans le commerce (enfin un mois, maintenant, mais le reportage a eu lieu le mois dernier), la version du jeu à laquelle nous avons pu nous essayer était donc quasiment finalisée… L'occasion d'avoir déjà un premier avis construit et une idée bien claire sur la qualité et sur l'intérêt de Hostile Territory (Smuggler's Run 2). Mais sans vouloir tout de suite briser le suspens, ni sans avoir à juger sévèrement un jeu que nous devrons encore tester en bonne et due forme, sachez simplement que nous n'avons trouvé dans cette suite rien de surprenant ou d'original ! Hostile Territory se contente de reprendre une formule préétablie et d'y ajouter, par-ci par-là, quelques nouveaux éléments… Un peu comme une recette de cuisine à laquelle on apporterait un nouveau dosage de sel et de poivre… Euh, non, oubliez cette comparaison ridiculement mauvaise ! Finalement, je préfère vous expliquer tout ça de manière un peu plus conventionnelle. Allez, c'est parti !

Vous avez aimé Smuggler's Run ?

Avant toute chose, les développeurs nous ont fait part de leur confiance sans limites en la qualité intrinsèque du premier opus… En fait, selon eux, Smuggler's Run était en gros l'un des tout meilleurs jeux au lancement de la PlayStation 2, et les plutôt bons scores de ventes de l'époque ne font que les rendre plus confiants. Ainsi, même si, de notre côté (et sûrement du vôtre aussi), nous n'avons que moyennement apprécié ce jeu de courses-poursuites, il faut cependant se rendre à l'évidence : le premier opus a connu un certain succès que sa suite compte bien réitérer sans renouveler le concept. Le principe même du jeu reste ainsi en tous points identique : il faut vous déplacer le plus rapidement possible, en voiture, en ville, d'un point de fumée verte à un autre de fumée rouge, tout ça sur une map gigantesque et avec plein de policiers aux trousses… Le gameplay est donc toujours aussi simpliste, même si quelques nouveautés tentent de le rendre un peu plus riche qu'avant. Vos véhicules sont désormais armés, par exemple, et chacun d'eux peut donc lâcher derrière lui une mine, une flaque d'huile, etc. (ça change pour chaque type de caisse), pour se débarrasser d'un adversaire trop collant. On note aussi la présence d'un rétroviseur ou encore d'une vision de nuit toute verte… Tout cela étant censé rendre les courses-poursuites plus « excitantes » qu'avant. Niveau modes de jeu, évidemment, on note quelques petites nouveautés, comme le Bomb Tag (on se refile une bombe jusqu'à la fin du chrono), la destruction ou la poursuite d'un véhicule ennemi. À l'intérieur des missions aussi, quelques petites choses tentent de briser la monotonie, comme se faire livrer la marchandise par un hélicoptère, qui changera de position si vous êtes trop lent ou si la police vous ralentit trop. Cela dit, la nouveauté mise en avant par Angel Studios fut le nouveau souci de qualité du background… La majorité des joueurs du premier épisode demandait un scénario plus approfondi et plus présent, et les développeurs ont décidé de tenir compte de ce feedback. Ainsi, on en saura beaucoup plus sur les différents gangs de contrebandiers, mais aussi sur le pourquoi et le comment de chaque mission, grâce notamment à l'incursion de scènes cinématiques dans tout le jeu. Ces dernières, à moitié FMV (Full Motion Vidéo) et à moitié CG (Computer Graphics) seront en plus très nombreuses et très « entraînantes », comme le soulignent les développeurs d'Angel Studios… Nous n'avons malheureusement pas eu la chance d'en visionner une seule…

On note désormais beaucoup plus de détails et de variété dans les vastes décors du jeu.

De petits progrès visuels, aussi…

En termes de gameplay donc, rien n'a fondamentalement changé, à part ces quelques ajouts. Et maintenant, en ce qui concerne la technique, eh bien le constat est simplement identique ! Le moteur 3D du jeu (très performant, il faut l'avouer) est le même que celui du premier épisode, mais en version améliorée. La taille des 3 différentes maps (Vietnam, « Winter » et… hum… Afghanistan !) et la distance d'affichage sont deux facteurs encore plus impressionnants qu'avant, compte tenu des différentes améliorations graphiques. On note entre autres de jolis effets climatiques, de fumée ou de lumière, mais surtout une nouvelle diversité dans les décors. Les gars d'Angel Studios nous ont avoué avoir eu beaucoup plus de temps pour peaufiner le level design, et il est vrai que ça se ressent pas mal… Ces gigantesques niveaux proposent des décors désormais plus variés d'une zone à l'autre, ce qui est tout de même réjouissant, visuellement parlant. À part ça, on peut aussi noter une Intelligence Artificielle améliorée (les ennemis sont plus coriaces) et des modèles physiques retravaillés (plus de différences entre les 8 véhicules).
Voilà, on ne va pas non plus tout vous énoncer… Une seule chose à retenir : HTSR2 s'annonce quasiment identique à son grand frère, avec quelques détails supplémentaires : meilleure réalisation, challenges supplémentaires et autres ajouts qui suffiront sûrement à ceux qui ont apprécié le premier volet de la série… Pour les autres, évidemment, c'est une autre histoire…

Le moteur 3D est le même que celui du premier épisode, en version améliorée et avec de nouveaux effets spéciaux.

Autre chose peut-être ?

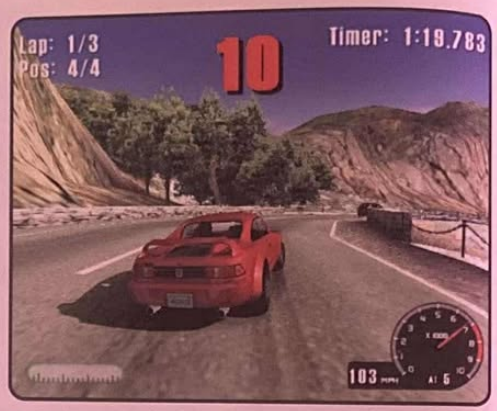
Avec un long voyage comme celui-là, on aurait aimé en voir plus sur la line-up PlayStation 2 de Take Two… Eh bien ça n'a malheureusement pas été le cas ! Mais bon, vu qu'on était quand même dans les locaux d'Angel Studios, et vu qu'on aime bien poser des tas de questions aux développeurs, on vous a tout de même ramené une petite info supplémentaire, comme ça, pour le plaisir, un petit bonus entre amis… Euh, où voulais-je en venir moi, déjà ? Ah oui, voilà : Midnight Club Street Racing 2 est également en chantier ! Le développement de ce nouvel opus serait bien avancé et l'on devrait vous en reparler très bientôt… Une bonne nouvelle pour tout le monde, puisque cette série est quand même beaucoup plus fun que celle des Smuggler's Run ! Allez, sans faire de mauvais esprit, croisons les doigts pour que Midnight Club 2 soit plus innovant que son pote Smuggler's Run 2… Euh… Hostile Territory, j'veux dire.

GENRE : Courses en ville **ÉDITEUR** : Acclaim **DÉVELOPPEUR** : Criterion Games (États-Unis)
DISPONIBLE en novembre 2001 **SITE INTERNET** : www.criteriongames.com (en anglais)

par Julien Hubert

Burnout

Slaloms urbains



Dévoilé très récemment par le biais de quelques photos, nous avons finalement été officiellement invités dans les très chic locaux parisiens d'Acclaim pour mettre la main sur une version jouable de ce fameux Burnout… Premières impressions avant le Travelling complet.

Dès notre arrivée, nous avons été accueillis par Alex Ward, Creative Manager du projet Burnout chez Criterion Games. Ce sympathique jeune homme a commencé par nous sortir un DVD vidéo, en nous annonçant qu'il préférait entamer cette présentation en nous montrant les vraies origines de son nouveau jeu… Mais y a pas de problème ! je suis même content de me mater un petit film ! Bref, on finit par s'apercevoir qu'il s'agissait du DVD de Ronin. Le gars passe par la sélection des chapitres et lance la fameuse scène de course-poursuite sur les quais parisiens… Vous savez, celle durant laquelle Robert De Niro passe du Trocadéro au Châtelet en moins de dix secondes… Voilà. C'est vrai que ce passage du film était franchement réussi, je suis ravi de l'avoir revu ! Mais ce visionnage n'était qu'un exemple, Alex nous parle encore de deux, trois autres films proposant des scènes du même genre et nous lâche finalement le morceau : « Avec Burnout, nous avons voulu capturer et retranscrire l'expérience et les frissons procurés par ce genre de scènes au cinéma… » Par quels moyens ? Alex lance enfin le jeu pour nous expliquer tout ça.

À fond, en pleine ville

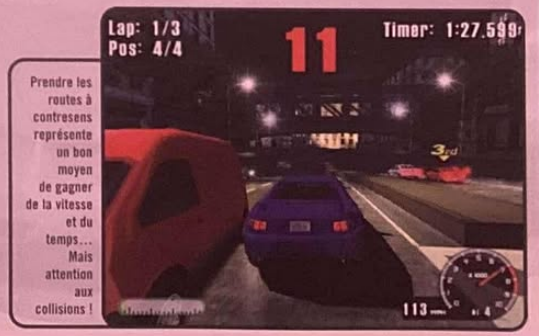
Tout a commencé par la création d'un moteur 3D performant, qui pourrait supporter techniquement toutes les idées de l'équipe de développement. Évidemment, les petits gars ne se sont pas privés d'utiliser la plate-forme « Renderware » de Criterion Studios, qui a, entre autres, servi au développement d'un certain Winning Eleven 5 de Konami (alias Pro Evolution Soccer)…Et, dans un autre style, le résultat est ici aussi très intéressant ! Vous vous en rendrez bien compte en jetant un œil aux différentes images qui ornent ces pages, mais graphiquement le jeu est déjà une pleine réussite. Les environnements sont larges, les textures détaillées et variées, les caisses finement modélisées… Du bon boulot. Lorsque tout cela se met à bouger, on se rend compte également que la vitesse d'animation est très bonne et que le trafic est dense et omniprésent… Oui, le trafic, car les différentes courses auxquelles vous participerez ont lieu en pleine ville, un peu comme dans Midnight Club. À la différence près que les tracés de Burnout sont « fermés », comme dans des circuits classiques de jeux de course. On peut avoir là une petite déception, en effet, puisqu'on imaginait déjà un certain sentiment de liberté dans une ville gigantesque toutefois il y a tout de même de quoi trouver de bonnes sensations. Toute l'excitation du gameplay est en fait basée sur la prise de risque. Les épreuves vous opposeront à chaque fois à trois autres concurrents et, pour les feinter, il faudra savoir jouer avec la circulation, trouver le temps ou la place de se faufiler entre deux véhicules, décider de ne pas freiner aux carrefours, brûler les feux rouges, etc. Toutes ces infractions dangereuses au code de la route vous procureront une certaine excitation, matérialisée dans le jeu par une jauge en bas de l'écran. Une fois cette dernière remplie à ras bord, votre caisse sera prise d'une accélération subite et constante pendant quelques secondes. Un effet de Blur vient alors brouiller un peu votre champ de vision, tout cela étant censé représenter le degré de confiance extrême qui vous gagne après tant de slaloms sans aucune casse… Malheureusement, c'est justement dans ce genre de situations que vous contrôlerez de moins en moins vos trajectoires et vos calculs de collisions. Dans ce cas, vous finirez souvent encastré dans le pare-chocs d'un 3 tonnes !

Crashs en pagaille

En plus de la vitesse d'animation (vraiment grisante) et du trafic urbain omniprésent (plus de 300 véhicules en même temps sur un seul circuit), les efforts des développeurs se sont concentrés sur la gestion des accidents… qui seront très nombreux, je vous l'assure ! À toute berzingue dans ces rues à forte circulation, lorsque vous entrerez en collision avec un autre véhicule, un replay très rapide (en trois parties) vous repassera l'accident sous différents angles de vue. La tôle se froisse, les pare-brise explosent en mille morceaux et de la fumée se dégage pendant quelques secondes, le tout avec pas mal de pêche. Malheureusement, ces dégradations physiques de la voiture ne sont pas prises en compte dans le gameplay… En fait, elles sont là simplement pour rendre les crashs plus réalistes, mais disparaissent immédiatement après le replay… Dommage. Au chapitre des réserves d'ailleurs, nous avons également noté quelques problèmes de collisions. Non seulement les accidents semblent scriptés (et donc forcément répétitifs), mais en plus les voitures du trafic sont comme sur des rails lorsqu'on les « titille » latéralement… Dommage, mais il semblerait que le moteur physique ne soit pas réellement parfait. J'aimerais vous en dire plus encore, mais il est préférable d'attendre le mois prochain pour commencer à tirer des conclusions. Retenons simplement pour l'instant que cette première expérience de jeu était tout de même fun et excitante, ce qui est déjà une très bonne chose !

Les différentes caisses du trafic réagissent plutôt intelligemment… Il semble malheureusement impossible de les dévier de leur trajectoire.

À chaque accident, un replay sous plusieurs angles donne un peu plus de pêche à l'action.

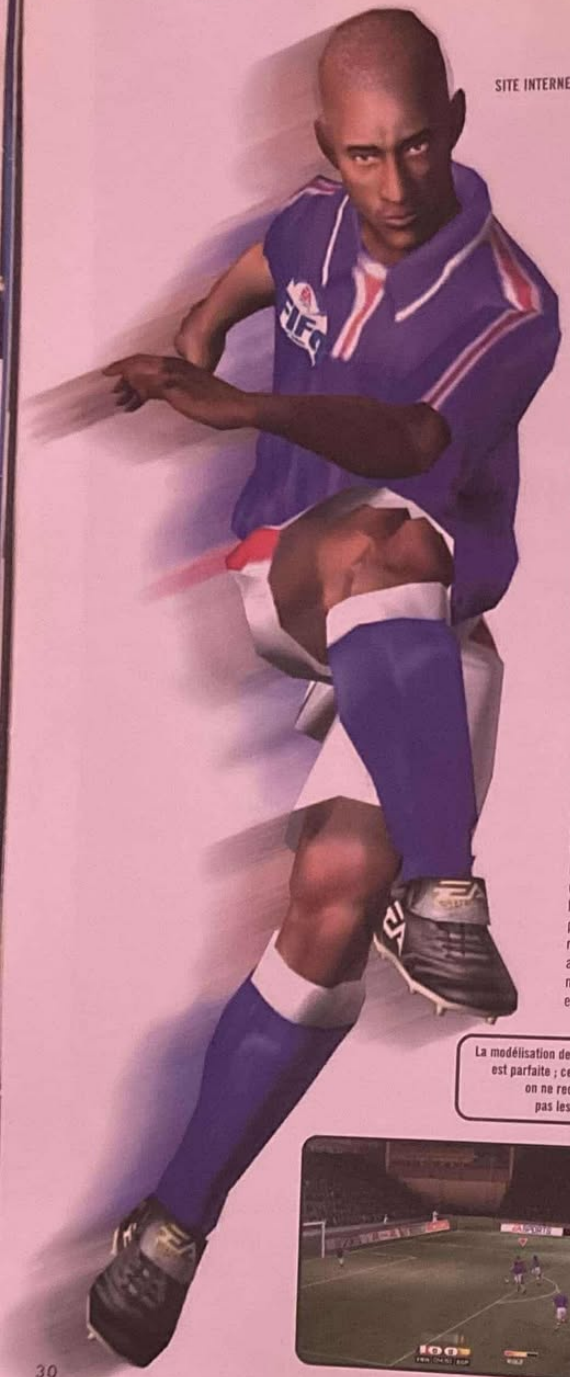


Prendre les routes à contresens représente un bon moyen de gagner de la vitesse et du temps… Mais attention aux collisions !

Un jeu de course rapide et bien réalisé qui s'annonce plutôt fun !

Et les modes de jeu ?

Concernant les modes solo pour commencer, vous pourrez participer à un Championnat (pour débloquer les niveaux et les caisses), à une course simple, à des duels, à un Time Attack ou encore à un Survival (jouer le plus longtemps possible sans avoir d'accident).
En Multijoueur, on trouve des choses un peu plus originales comme le « Race Scoring », qui demande aux deux joueurs de prendre le plus de risques possible pour marquer des points, en faisant des dérapages, en prenant les rues à contresens, etc. Il y a également les concours d'accidents, à celui qui fera les plus belles figures ! Espérons simplement qu'il y aura assez de choses à faire et assez de surprises dans le gameplay pour ne pas rendre Burnout trop simpliste et lassant… Mais nous jugerons de tout ça dans le détail, dès le mois prochain.



GENRE : Simulation de football **ÉDITEUR** : Electronic Arts
DÉVELOPPEUR : EA Sports (Canada) **DISPONIBLE** le 2 novembre 2001
SITE INTERNET : products.europe.ea.com/FIFA2002/default.asp?language=fr&subMenu=32 (en français)

par Angel Davila

FIFA 2002
L'année du changement

Cette année, la cuvée EA Sports s'annonce exceptionnelle : Madden 2002, F1 2001 et à présent FIFA 2002. Que des hits en puissance qui prouvent la maîtrise d'Electronic Arts en termes de développement sur PS2. Un réel savoir-faire.

Depuis plusieurs années, nous nous plaignions du manque d'originalité des titres d'EA Sports. On avait de plus en plus l'impression de jouer à de simples extensions et non plus à de véritables nouvelles versions. Pour dire les choses franchement, nous n'attendions plus grand-chose de FIFA. Le jeu paraissait démodé, complètement hors de son temps, en tout cas pour nous autres Européens qui considérons le football comme le sport roi. Par contre, on se doute que les Américains, adeptes des gros scores, préféraient plutôt jouer à FIFA qu'à un titre comme ISS où chaque but est une victoire personnelle. En gros, la situation d'Electronic Arts y a bien difficile. Il y a sur le Vieux Continent une sérieuse perte de vitesse et une vraie lassitude de la part des joueurs qui, petit à petit, se rabattent vers ISS (même si FIFA reste toujours en tête des ventes). C'est alors qu'intervient le talent d'EA. Pour cette nouvelle édition, les choses ont été reprises en main par des personnes qui semblent compétentes et ayant assez de courage pour révolutionner le gameplay. En le rendant plus difficile, plus adulte mais en gardant cette touche FIFA qui fait le succès de la série, la firme espère bien reconquérir les transfuges tout en conservant le noyau dur des fans. Vous êtes perdu, hein ? Alors on va vous donner plus d'infos, après avoir rencontré les représentants d'EA Sports lors de quelques matchs.

Action, réaction !

Tout d'abord, esthétiquement, il y a eu un lifting qui range le titre du côté des meilleures productions de la console. Les joueurs sont bien modélisés, et même si, pour ce qui est du visage, on ne les reconnaît quasiment pas, le résultat est vraiment réussi au niveau de la corpulence. Les jambes sont monstrueusement musclées, et bien que le résultat donne des corps de super-héros, les joueurs sont toujours plus proches de la réalité que dans les autres jeux. Côté public, on reconnaît tout de suite le talent d'EA qui, en la matière, est beaucoup plus au point que ses concurrents directs. La barre avait déjà été placée haut avec le Monde des Bleus de Sony, mais, ici, toute la scène d'avant match avec l'entrée des joueurs sur le terrain est démentielle. Les fumigènes, les cris, les drapeaux... Tout cela est désormais devenu classique, mais le rendu de FIFA est incontestablement le meilleur. En plus, la mise en scène est grandement améliorée par des déplacements de caméra relativement intelligents qui ajoutent du rythme et donnent une sensation de spectacle à l'américaine. Cela dit, il n'y a rien d'étonnant, on retrouve juste une fois de plus l'excellence d'EA pour l'habillage. Les changements ne s'arrêtent en outre pas là...

La modélisation des joueurs est parfaite ; cependant, on ne reconnaîtra pas les visages.

La mise en scène des ralentis est efficace.

Le rendu du public est tout simplement extraordinaire, on reconnaît la touche EA Sports.

Voici le système de suivi de trajectoire. D'ailleurs, on retrouve cette option dans Madden 2002.

What's new pussycat ?

Première surprise, dès le coup d'envoi : une jauge pour les passes a fait son apparition. Alors que dans tous les autres titres, une simple pression sur le bouton suffit pour envoyer la balle vers le joueur le plus proche, cela demande ici du doigté. Il faut bien jauger afin de mettre la balle où l'on veut. C'est là que se trouve la révolution, car ce nouveau système de passes change complètement la donne. Désormais, il faut anticiper la vitesse et la trajectoire du coéquipier pour placer au mieux le ballon dans sa course. Pour cela, une aide seulement vue dans Madden 2002 du même éditeur, fait son apparition. Lorsqu'un joueur se met en position pour une bonne action, il fait un appel de balle, puis sa trajectoire future s'affiche en pointillé à l'écran. Certes, il faut avoir l'œil vif : soit on réagit vite, soit l'occasion est complètement avortée. Sur le papier cela peut paraître compliqué, mais on s'y fait très rapidement. La prise en main est vraiment rapide, surtout que pour tout ce qui est mouvements, déplacements de joueur, configuration de bouton, etc., rien n'a changé. Les tirs restent hors normes. Pourtant d'une manière générale, ils deviennent légèrement plus techniques (enfin, disons que la jauge qui à fait son apparition dans la version 2001 commence à avoir une véritable utilité). Dans l'ensemble, le jeu devient beaucoup plus riche et profond, certes nettement moins qu'un Pro Evolution Soccer, mais assez pour rendre le niveau de jeu plus élevé et stopper les scores fleuves propres aux matchs genre arcades. En conséquence la circulation de la balle devient beaucoup plus pointue, complexe et passionnante. D'autres aspects de jeu suivent cette tendance. Le jeu de tête, par exemple, est nettement plus réussi, tout comme les combinaisons qui s'effectuent avec plus de précision grâce à une optimisation des boutons de la manette (par exemple : pour les une-deux, il suffit d'utiliser le stick analogique droit). En ce qui concerne les animations, elles sont honnêtes, surtout dans les temps morts où les ralentis sont très bien mis en scène. Enfin, au sujet des modes de jeu, on retrouve toutes les coupes et championnats d'usage ainsi que les centaines d'équipes officielles habituelles.

Résumé du match

Au final, il faut avouer qu'à la rédac, tout le monde est surpris de voir comment EA a remanié le gameplay du jeu. En supprimant quasiment toutes les assistances, le titre regagne l'intérêt qu'il perdait au fur et à mesure des nouvelles éditions qui n'apportaient rien ou presque. Un changement de cap qui ressemble beaucoup à celui du titre de F1 (voir le travelling dans ce numéro). EA Sports renouvelle ainsi brillamment sa gamme sport en se remettant en question. Une politique courageuse qui permet à l'éditeur de rester au top, question simulations.

La version PSone

Pour ceux d'entre vous qui jouent encore sur PSone, la version de FIFA 2002 aura exactement le même gameplay que sur PS2. Seul problème, le jeu nous a paru réellement laid. Bien en dessous de ce que l'on a vu pendant les années de gloire de la PSone. Il semble que le développement n'ait pas subi le même traitement que la PS2. La console ne semble plus inspirer les développeurs... même si plus de 100 titres seraient prévus sur la console en 2002 (source Sony).

EA Sports renouvelle brillamment sa gamme sport en se remettant en question

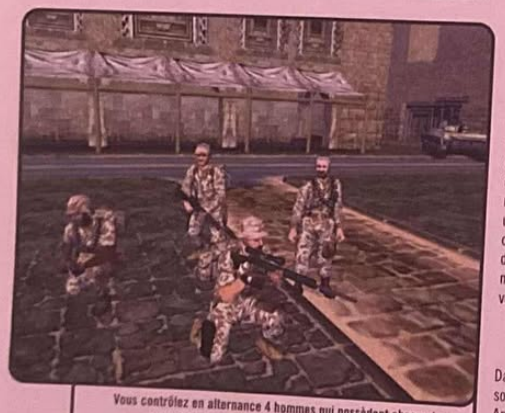
GENRE : Action/stratégie militaire **ÉDITEUR :** SCI **DÉVELOPPEUR :** Pivotal Games (G.-B.)
DISPONIBLE en mai 2002 **SITE INTERNET :** www.pivotalgames.com (en anglais)

Conflict Desert Storm

par Karine Nitkiewicz

La guerre est un thème porteur dans l'univers virtuel qui nous entoure. Qui n'a jamais rêvé de se prendre pour un soldat d'élite et d'infiltrer une base ennemie ? Maintes fois porté sur PC, le genre commençait sérieusement à faire défaut sur PS2. C'est presque chose faite en attendant Rogue Spear pour 2002. Va tout de même falloir patienter encore 6 mois…

La Guerre du Golfe revisitée



Vous contrôlez en alternance 4 hommes qui possèdent chacun leurs caractéristiques propres : infiltration, électronique, sniper…

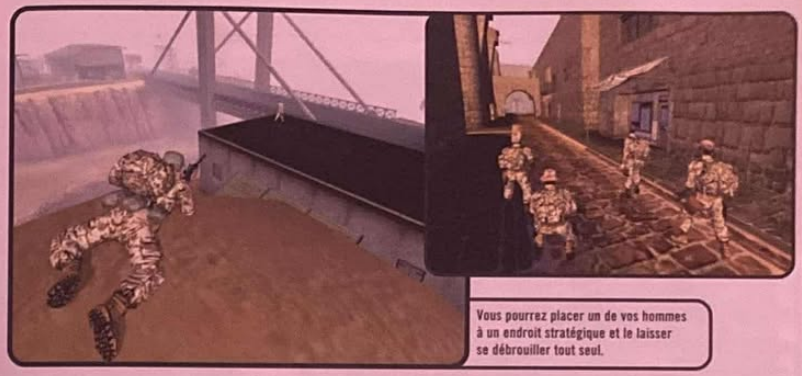
C'est dans la bourgade anglaise de Bath, autrefois joyeuse, après un avion en retard et 2 heures de voiture avec un fan de Fangio aux commandes, que j'ai pu rencontrer l'équipe de Pivotal Games. Celle-ci a décidé de présenter les premières images de son jeu basé sur la Guerre du Golfe. La crise de la vache folle et la fièvre aphteuse ont aussi inspiré les développeurs… On m'a ainsi expliqué que, 2 mois auparavant, la région de Bath avait été quadrillée par des SWAT (enfin leurs équivalents britanniques) envoyés pour exterminer tous les animaux contaminés du coin. Comme les studios se trouvent au beau milieu de ces verts pâturages, les développeurs ont pu assister de derrière leurs vitres à cet événement surréaliste. D'ailleurs, ce qui frappe le plus lorsqu'on traverse les environs de Bath, c'est l'absence d'animaux dans les prés, on n'entend même pas un oiseau gazouiller. C'est dans un paysage insolite et une ambiance quasi-sépulcrale que la présentation s'est déroulée. En pleine Angleterre, voici qu'on me parle de la Guerre du Golfe. Rappelez-vous, c'était il y a 11 ans.

Un réalisme poussé

Dans la matinée du 2 août 1990, 300 000 soldats irakiens envahissent le Koweit. Après de vaines tentatives de conciliation diplomatique, les forces d'opposition se réunissent pour mettre au point une offensive qui porte le nom de code « Desert Storm ». On a tous pu suivre pratiquement en direct les bombardements des bases irakiennes qui rappelaient à certains des séquences de jeux vidéo. Drôle d'époque. On peut penser qu'un jeu qui s'inspire de cette guerre est de mauvais goût, notamment au regard des événements qui ont secoué les États-Unis le mois dernier. On ne jugera pas ici du bien fondé de la chose, la polémique politique n'étant pas notre objet. Nonobstant le thème de Conflict : Desert Storm, on se contentera de voir dans ce jeu un titre de tactique et de stratégie à l'instar d'un Rainbow Six (PSone) ou d'un Rogue Spear (2002 sur PS2). Pas besoin de rappeler une actualité douloureuse pour juger des qualités intrinsèques du titre. La population civile irakienne pâtit toujours des répercussions de ce conflit… Pas de quoi s'extasier donc sur le sujet et on l'oubliera donc purement et simplement. Le débat n'étant pas là, revenons au sujet principal. Conflict : Desert Storm va tenter d'offrir une épopée réaliste au plus grand nombre de joueurs. Deux équipes de 4 soldats seront disponibles : les SAS anglais et les troupes américaines de l'US Delta Force. Ces troupes d'élites auront pour mission principale d'infiltrer le territoire ennemi afin de neutraliser des cibles-clés. Parmi les 15 missions, il faut compter 3 missions d'entraînement que les pros de la discipline boucleront sans trop de difficultés. Chacun des soldats bénéficiera de compétences particulières qui devront être combinées en jouant par alternance avec chacun d'entre eux. Les effets de lumière en temps réel semblent particulièrement réalistes, de sorte que la vision des soldats sera gênée par l'ombre ou la lumière (éblouissement). L'utilisation de night goggle résoudra efficacement le problème dans la pénombre. Les environnements s'inspirent logiquement du désert irakien, où se déroulera la moitié des missions, l'autre moitié étant prévue en ville ou dans des complexes militaires. Jeu d'action à la 3e personne, Conflict : Desert Storm vous plongera au cœur de l'action, et ce même si vous n'êtes pas un pro de l'infiltration.

Pour un gameplay accessible

En effet, la volonté première des développeurs est d'offrir un jeu d'action/stratégie accessible aux néophytes. La prise en main a été étudiée en fonction. Des stratégies devront, bien entendu, être élaborées pour placer son sniper, gérer son équipe en sélectionnant la radio pour donner les directives à suivre, les cibles à viser, etc. Les armes disponibles varient du simple couteau aux missiles de croisière et il sera nécessaire de les utiliser à bon escient. Le but principal restant toujours le même : garder vos hommes en vie. On passe facilement d'un soldat à l'autre, et il est possible de laisser un de vos hommes tout seul à un endroit pour défendre une position. Si le leader du groupe décide de tirer sur quelqu'un, les autres suivront automatiquement la manœuvre. Les développeurs ont pensé à intégrer un concept aperçu dans Max Payne (voir nos castings dans ce numéro). Vous pourrez ainsi stopper une opération que vous jugerez particulièrement brillante pour repasser le ralenti. Il sera possible d'effectuer cette manœuvre à tout moment du jeu pour admirer l'action sous différents angles. Vous pourrez également immortaliser tout ça en prenant des photos. Mais revenons au jeu lui-même. La progression vers votre objectif s'opère assez facilement au regard de la mission présentée, et ne nécessite pas de réfléchir 3 heures pour placer vos hommes. Certaines missions auront pour objectif de sauver une personne ou simplement de la protéger. Vous pourrez ramper pour vous infiltrer. Côté Intelligence Artificielle, les développeurs ont encore pas mal de pain sur la planche… L'ambition de faire un titre accessible au plus grand nombre est clairement affichée. Conflict : Desert Storm ne s'adresse pas aux joueurs qui réclament une reconstitution minutieuse des événements et un gameplay hyper réaliste. Un mode Deux Joueurs sera inclus, et un mode en réseau serait en préparation. L'équipe de Pivotal Games a précédemment bossé sur Warzone 2001, un jeu de stratégie en temps réel sur PC et sur PSone plutôt bien accueilli. Le développement de Conflict : Desert Storm a débuté en avril 2000 et en est maintenant au stade des finitions. Ce petit divertissement vous permettra de vivre des attaques au milieu du désert, confortablement installé dans votre fauteuil, et sans contracter le syndrome de la Guerre du Golfe… La fin d'après-midi est proche. Il est alors temps de quitter la bourgade de Bath pour rejoindre l'aéroport de Londres Heathrow avec un crochet de 2 h 40 dans les embouteillages, au beau milieu d'une autoroute qui, étrangement, fleure bon le fumier… sans vache.



Vous pourrez placer un de vos hommes à un endroit stratégique et le laisser se débrouiller tout seul.

Les missions se dérouleront tantôt dans le désert, tantôt en ville pour défendre votre position et ralentir l'armée irakienne.

Le premier jeu d'action tactique sur PS2 !

La production anglaise s'organise

Les prochains mois verront l'apparition de titres éclectiques en provenance de chez SCI, avec des adaptations de séries et de films comme *The Italian Job*, *la Grande Évasion* avec Steve MacQueen ou *The Thunderbirds*. On compte aussi sur l'adaptation d'une course folle qui met en scène des célébrités anglo-saxonnes de The Cannonball Run, transformé en GumBall 3000 sur PS2. Enfin, on verra arriver un titre aux accents futuristes : Titanium Angels, ou l'histoire de 4 castes réunies par le destin sur une Terre alternative dans un combat pour leur survie.

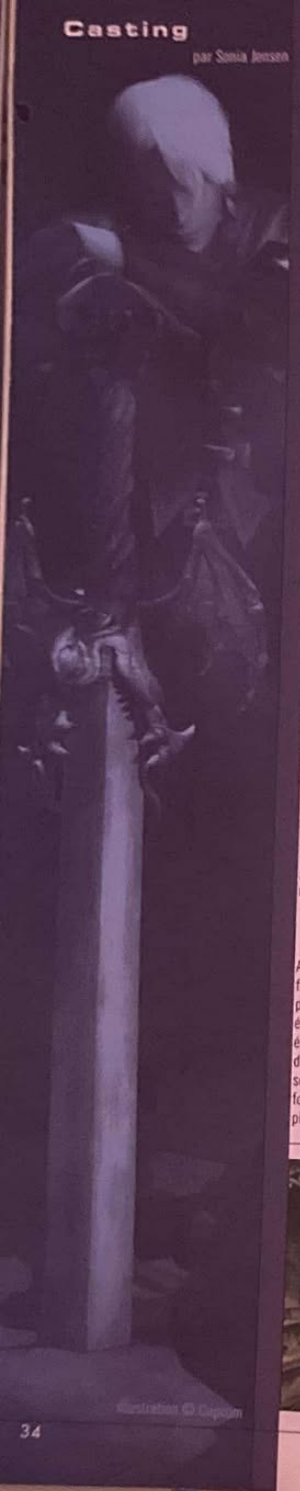


Illustration © Capcom

Devil May Cry

Bonnes impressions confirmées !

GENRE : Action
ÉDITEUR : Capcom
DÉVELOPPEUR : Capcom (Japon)
SITE INTERNET : www.capcom.co.jp/devil (en japonais)
DISPONIBLE le 6 décembre 2001

Disponible depuis le 23 août sur le territoire japonais, le prochain « killer app » de la PS2 nous a littéralement enveloppés par son ambiance et son gameplay révolutionnaire. Dans quelque temps, le joueur français aura aussi la chance d'entrer dans la peau de Dante, un héros atypique par bien des aspects. Une expérience inédite l'attend.

La technique Alasthor permettra à Dante, alors en mutation, de voler pendant un temps donné, tout en foudroyant les ennemis restés au sol.

Depuis le 13 septembre, les fans européens de Resident Evil Code : Veronica peuvent s'essayer à la démo jouable de DMC, fournie avec le jeu. À ce jour, il n'est plus permis d'en douter : ce Devil May Cry s'inscrit dans le plus pur style beat them all. L'accent est porté sur l'action à outrance, un constat aussi évident que le veston de Dante est de couleur rouge sang. La force de frappe sera définitivement le maître mot du titre de Capcom. Mais ce simple classement s'annonce réducteur. Avec son personnage charismatique, sa mise en scène stylée des combats et ses nombreuses qualités, DMC initie presque un genre à part entière. La version japonaise nous a tout dit….

Plein feu sur l'action

Au fil des missions, tout se précise : il faudra réfléchir à la force de l'épée. Autant pour lutter contre l'ennemi, c'est une évidence, que pour évoluer à travers les épreuves et les mener à bien. Que cela serve d'avertissement : le joueur qui cherchera à se triturer les méninges risque bien de se fourvoyer, purement et simplement. La plupart des actions-clés seront simplissimes et les interactions quasi-automatiques. La force de frappe fera l'affaire, aussi bien pour actionner un système de plate-forme, par exemple, que pour accéder à une zone secrète. Côté combat, le constat s'annonce plus complexe : chaque ennemi que Dante rencontrera exigera une tactique précise pour être battu. Il faudra observer, découvrir les failles, bref, être « aware », pour que notre clone goth de Jean-Claude Van Damme s'en tire à bon compte. Là, résidé le grand intérêt du jeu.

Pour résister à une multitude d'entités démoniaques, Dante se dotera d'un arsenal d'armes assez conséquent au fil de l'aventure. Mais il reste avant tout un homme de front, par ses aptitudes physiques, ses facultés de piquer sur l'ennemi ou dans les affrontements au corps à corps. Au cours du jeu, notre héros récupérera deux techniques « évoluées » de combat : l'une issue d'une épée toute puissante, la capacité Alasthor, qui investira l'arme d'une force supérieure ; l'autre, la technique Ifrit, décuplera sa puissance de frappe au poing et au pied, en dotant ses membres d'une consistance de feu. Chacune de ces techniques majeures pourra être upgradée auprès des « marchandes de sable » disposées dans le jeu, que l'on pourrait presque désigner comme des vendeuses de combos : en échange de quelques orbes rouges (la monnaie du jeu), Dante récupérera une nouvelle capacité, associée à une nouvelle combinaison de touches pour l'exécuter. Ces deux techniques possèdent ainsi plusieurs niveaux de puissance. Au sommet de ses capacités, notre perso pourra se métamorphoser en démon aux pouvoirs dévastateurs durant un temps donné (le fameux « Devil Trigger » !). Dante s'annonce donc comme un héros aux multiples carapaces, un être mi-homme, mi-démon au service du Bien.

En concentrant l'énergie de son coup de pied de feu, Dante pourra l'investir d'une puissance redoutable.

Certains affrontements seront assez chauds, à l'exemple de celui qui vous opposera à cet aigle à trois têtes. Spectacle « frayeur et lumière » en perspective…

Des affrontements visuellement impressionnants et une pléthore de techniques de combat

La suite devient logique. Plus il combattra avec brio et efficacité, plus il récupérera d'orbes qui lui permettront d'augmenter ses capacités. Il faut savoir aussi que le jeu vous gratifiera de quelques compliments d'usage au cours des affrontements, assurant le spectacle (« Bravo !, Cool ! », etc.). Si vous vous contentez de rester à l'écart en n'utilisant guère que vos armes à feu, vous récolterez peu de récompenses, à la fois en orbes et en compliments. Mais en allant au contact et en utilisant les techniques citées, vous pourrez multiplier le nombre d'orbes récoltées sur les ennemis et affirmer la qualité de vos combats ! Il faudra monter au front, en bon duelliste effronté et plein de classe que vous êtes. Les secondes de répit seront très rares : l'action constitue définitivement le moteur du jeu, celle qui lui donne son rythme.

Plaisir des yeux, plaisir du jeu

Et quel émerveillement de progresser dans un univers si proche de la perfection graphique ! L'équipe de Shinji Mikami (Resident Evil) s'en est véritablement donnée à cœur joie pour multiplier les expériences graphiques dans ce DMC, et ce, à travers une multitude de configurations de décors différentes, intérieurs comme extérieurs, inventant une ambiance visuelle pour chaque occasion. Le joueur angoissé et à l'œil averti cherchera sans doute frénétiquement les moindres défauts typiques de la PS2 : aliasing, scintillement… Sachez que ceux-ci sont quasiment imperceptibles. Pour qui a visité l'intégralité du jeu de Capcom, un constat est évident : la variété est de mise. Non content de proposer des décors magnifiques, avec une profondeur et des perspectives étonnantes, riches en détails et en effets de lumière, les développeurs se sont fendu de quelques phénomènes visuels animés particulièrement réussis. On a déjà parlé des colonnes de la cathédrale qui morphent en temps réel ; il y a aussi ces formes évanescentes présentes sur certaines portes dans un effet brumeux, à travers lequel on devine des visages mouvants qui se précisent puis se dissipent tour à tour, telles des hallucinations visuelles. Le joueur en prendra vraiment plein les yeux, à tous les niveaux.

De son côté, Dante donne littéralement l'impression de « faire corps » avec les décors, quelle que soit l'action effectuée. Aucune tâche ne semblera impossible, de sauts prodigieux aux postures de combat. Les types d'attitudes affectées à notre personnage semblent à ce titre innombrables : à la moindre occasion, notre héros déclinera une nouvelle posture. Il faut savoir que ses attitudes sont d'un naturel encore jamais vu dans un jeu, ne souffrant pas du moindre à-coups, tout s'enchaînant avec une fluidité à toute épreuve.

À signaler aussi quelques effets de mise en scène particulièrement impressionnants, par exemple à l'annonce des combats contre les boss ou à certains moments-clés du scénario (qui reste assez sommaire, lui). Le jeu nous ménagera quelques moments de suspense, mais sans chercher plus que cela à surprendre le joueur. Chez Dante, le courage est inné, et ce sera à lui de mener le bal. Sachez également que DMC vous réserve quelques originalités dans ses phases de jeu, par exemple pour la séquence où le héros se trouve dans les fonds marins. Mais ne gâchons pas plus avant le plaisir de la découverte, pour un titre qui s'annonce quasiment comme un sans faute dans son genre. Verdict dans quelques semaines…

Rassurez-vous, il ne s'agit que d'effets de mise en scène très percutants !

Moyennant quelques centaines d'orbes rouges, vous pourrez acheter de nouvelles compétences auprès de ces « marchandes de sable ».

Dante au cœur des challenges

Le jeu final se divisera en 23 missions. Chaque fin de mission donnera lieu à une page de statistiques, avec le temps passé et le nombre d'orbes récoltées par le joueur. Certaines demanderont plus de persévérance que d'autres, et leur longueur ainsi que leur intérêt seront variables. Une douzaine de sous-missions figurent aussi au programme de Devil May Cry. Facultatives, ces sortes de mini-épreuves seront réservées au joueur qui aura eu la curiosité de revenir sur ses pas, une fois sa mission « officielle » bouclée. Ces quelques « entractes » rallongeront aussi l'intérêt du jeu, en offrant des challenges bon enfant au joueur avide de booster son héros à moindre frais.

par Édouard Duchamp

Devil May Cry

Hideki Kamiya est le chef de projet de Devil May Cry. Après avoir été le partenaire et le complice de Shinji Mikami sur les deux premiers Resident Evil, il retrouve ce dernier sur le projet « Resident Evil 4 » qui devint « Devil May Care » puis « Devil May Cry » en cours de développement. Une anecdote parmi tant d'autres à propos de la naissance de ce jeu hors du commun.

Rencontre avec Hideki Kamiya chef de projet

Play2Mag : Devil May Cry est l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année. Comment le ressentez-vous ?

Hideki Kamiya : Il semblerait qu'effectivement Devil May Cry ait comblé un vide. Les jeux d'action simples comme celui-ci sont de plus en plus courts. L'industrie du jeu vidéo s'est trop concentrée ces dernières années sur un élargissement du marché. Nous avons donc été inondés de jeux agréables à regarder, mais bien trop faciles. Quelque part, il s'agissait d'une trahison envers les fans qui nous ont fait vivre pendant des années. Avec DMC, c'est le contraire. Le personnage a de la classe, certes, mais il faut mériter sa victoire. DMC ne flattera donc que les joueurs qui se donnent les moyens de faire quelque chose de beau. C'était un peu notre défi face à tous ces jeux qui sont beaucoup trop simples.

En Europe, Onimusha et Devil May Cry sont généralement comparés à des films dont on est le héros, comme l'était Resident Evil. Ce genre de jeux résume-t-il la nouvelle politique de Capcom ?

Dans ces deux jeux, les séquences intermédiaires passent en format cinémascope. Je pense que c'est la plus grosse ressemblance entre DMC, Onimusha et les jeux Resident Evil. Dans le cas de DMC, vous ne devriez pas être surpris ou attristé par l'histoire. Le plus important pour un jeu d'action comme DMC, c'est de motiver le joueur pour qu'il se sente héroïque et veuille battre ses ennemis à n'importe quel prix. On devrait considérer ça comme une partie de l'histoire. En ce qui concerne la nouvelle politique de Capcom, je dirais non, car chaque équipe possède ses atouts et sa patte, et il n'y a pas de politique unifiée de Capcom du tout.

Selon certaines rumeurs, Devil May Cry serait à la base une suite à Resident Evil qui aurait dérivé vers le jeu d'action…

C'est vrai. Au début de ce projet DMC devait être le prochain RE. Nous avons commencé à chercher les petites idées qui pourraient surprendre les joueurs, augmenté les effets sonores et rajouté de nouvelles possibilités de déplacement. Dans les RE, le but était de survivre à tout ce que l'on vous faisait subir. Dans notre projet, il fallait avoir la classe tout en donnant une leçon aux monstres. Le projet avait donc trop dévié de l'univers de base, mais dans le même temps il était devenu une œuvre avec un énorme potentiel, et Devil May Cry était né. J'ai transféré ensuite cela dans un univers de démons, avec un héros surhumain capable de se transformer. Comme j'ai assez longtemps baigné dans les RE, j'avais envie en plus de créer mon propre univers, et DMC est la matérialisation de ce désir.

Allez-vous utiliser les capacités du support DVD pour inclure différentes langues dans la version européenne ?

Les voix du jeu sont en anglais et le resteront dans tous les pays du monde. Je pense qu'il est important pour un personnage d'avoir une seule et même image dans le monde entier. Où que vous alliez, la voix de Dante est « One And Only ». Mais les sous-titres eux seront localisés.

Pourquoi ne pas avoir mixé le son du jeu en Dolby 5.1, à la manière de Final Fantasy X ?

J'ai comparé le taux d'équipement des joueurs en 5.1 avec les difficultés de développement que cela allait nous poser, et j'ai décidé de ne pas le faire. Nous aurions pu, par exemple dans les phases cinématiques, mais vu qu'elles ne sont pas si importantes que cela dans un jeu comme DMC, j'ai décidé que cela n'en valait pas la peine.

UNE BANQUE PEUT-ELLE SE CONTENTER DE
CE GENRE DE SERVICES POUR SEDUIRE LES JEUNES ?

votre argent vaut autant que celui des autres

A la Banque Populaire, pour vous accompagner, nous vous écoutons. Parce que vos attentes et vos revendications ont la même valeur que celles de tous nos clients, nous vous donnons droit à la même considération et aux mêmes services. Venez en parler avec votre conseiller Banque Populaire. Il vous réserve dès à présent 50 % de réduction sur votre Carte Visa internationale jusqu'à 25 ans*.

* Cette offre est soumise à conditions, renseignez-vous auprès de votre agence Banque Populaire – www.banquepopulaire.fr

+X BANQUE POPULAIRE

Nous ne sommes pas populaires sans raisons

PUBLICIS CONSTELLATION

par Grégory Szriftgiser

Legacy of Kain Soul Reaver 2

Des bribes de scénario

Nous avons pu jouer plusieurs heures avec une nouvelle version de Soul Reaver 2. Loin d'être finie, celle-ci nous a néanmoins permis de nous faire une idée de la complexité du scénario et de la qualité graphique du titre final.

L'effet de sang, sans égaler celui de Metal Gear Solid 2, donne une dimension réellement supérieure aux combats.

Moebius est-il ami ou ennemi ? N'est-ce pas encore une énième tentative de manipulation que sa haine apparente envers Kain ?

Au rang des titres très attendus, Soul Reaver 2 fait partie des plus cités par nombre de joueurs. Et il y a de quoi. Avec son arrivée sur PSone, Soul Reaver a introduit non seulement de nouvelles mécaniques de jeu, mais aussi un univers et une réalisation hors du commun. Jusqu'à présent, nous surveillions cette suite d'un œil plutôt critique. Bien que curieux et conciliants, nous avions tout de même des doutes, quant à la réalisation notamment. Les versions précédentes que nous avions pu voir offraient, en effet, un graphisme fin, architecturalement plus fouillé que le premier. Mais la claque que nous attendions n'était pas vraiment au rendez-vous. Après avoir goûté à ce nouveau disque, nous nous sentons rassurés.

C'est beau…

S'il est évident que la claque graphique de cette version PS2 aura bien du mal à égaler en intensité la version PSone de l'époque, elle semble néanmoins y arriver progressivement, au fur et à mesure que de nouvelles versions font leur apparition. Tout particulièrement cette fois-ci. Les textures se sont enrichies, les effets spéciaux diversifiés et améliorés, et l'aspect général s'est rapproché du standard auquel on s'attend, lorsqu'on évoque un blockbuster PS2. Les modèles 3D de Raziel et des ennemis ont également évolué, quoique certains soient encore susceptibles de s'améliorer. Ces petits détails si importants pour l'ambiance apparaissent petit à petit : particules de lumière flottant en l'air à l'extérieur d'une forteresse gothique, brume volumétrique des marais, halo de lumière éclairant faiblement les fresques… Même le système de projection de sang a été entièrement revu. Il paraît que les gars de Crystal Dynamics ont récupéré quelques combines chez Konami, au cours d'un échange d'infos tel qu'il en existe parfois au sein de la communauté des développeurs. Enfin, chez les bons… Côté animation, Raziel a également effectué quelques progrès. Tout l'aspect combat a visiblement fait l'objet d'un développement tout particulier, sans doute après les nombreuses remarques formulées à cet égard par la presse et le public. Il est vrai que dans le premier Soul Reaver, il était assez facile d'éviter la plupart des combats. D'autant plus qu'ils devenaient parfois répétitifs et qu'ils étaient, en outre, plutôt rares. Cette fois, l'action sera nettement plus présente et Raziel hérite d'une nouvelle configuration manette. Désormais, Carré sert pour les coups rapides mais faibles et Triangle pour les coups forts mais lents. Lorsqu'il n'est pas armé, un coup de pied tendu permettra d'envoyer valser un ennemi trop pressant, pour, par exemple, se consacrer à un autre. Les adversaires sont, en effet, plus nombreux, et surtout bien plus vicieux. Il y a beaucoup plus d'armes, et suivant leur type (épée, hallebarde, etc.), les fatalités diffèrent : décapitation, empalement, extraction du cœur sont un bon éventail des possibilités laissées par ce système revu.

GENRE : Action/aventure
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Crystal Dynamics (États-Unis)
SITE INTERNET : www.legacyofkain.com
DISPONIBLE en novembre 2001

… et intéressant

Mais ce qui restait le plus obscur jusqu'à maintenant, c'était bien entendu le scénario. Avec cette version nettement plus travaillée, et intégrant même quelques scènes cinématiques finales avec synchronisation labiale, nous avons pu nous rendre compte de plusieurs points essentiels. D'abord, pas d'inquiétude à avoir côté scénario : les développeurs semblent avoir fait leurs devoirs de vacances avec sérieux ! Avec tellement de sérieux, qu'on en vient à notre autre remarque : ceux d'entre vous qui n'ont pas du tout suivi la saga (par là j'entends depuis Legacy of Kain : Blood Omen) risquent de passer à côté de pas mal de subtilités. Déjà, nombreux sont les personnages issus de Blood Omen à répondre présent, puisqu'une partie de l'intrigue de SR2 se situe dans le passé de Nosgoth. Plus précisément d'ailleurs, à l'époque où Kain était encore mortel ou jeune vampire. Bien entendu, l'histoire reprend exactement à l'endroit où le premier s'arrêtait de manière si abrupte. Le jeu s'ouvre donc sur un dialogue essentiel entre Moebius et Raziel, qui ne laisse déjà aucun doute sur le nombre élevé de retournements de situation, de subtilités et révélations que ce second volet nous réserve. Préférant de toutes les façons préserver notre propre plaisir à l'arrivée de la version travelling, nous n'avons pas trop farfouillé plus avant. Vous attendrez le mois prochain pour cela, et moi aussi.

Première rencontre avec Kain, après le passage du portail temporel.

C'est surtout au niveau du volume polygonal utilisé pour les décors, que la puissance de la PS2 crée la différence.

Parmi les ajouts demandés par les joueurs : une carte et une boussole pour mieux se repérer.

Soul Reaver 2 se bonifie avec le temps : à quelques semaines de sa sortie, il affiche des graphismes vraiment aboutis et un scénario touffu…

par Jean Santoni

SSX Tricky

SSX version 1.5

SSX, sans aucun doute le titre le plus fun et le plus joué de la PS2, revient dans une nouvelle version. Nouvelle mais pas toute nouvelle car ce SSX-là ressemble clairement à son prédécesseur. Logique. Est-ce forcément une mauvaise chose ?

GENRE : Snowboard
ÉDITEUR : EA Sports
DÉVELOPPEUR : EA Sports (Canada)
SITE INTERNET : ssxtricky.ea.com (en français)
DISPONIBLE en décembre 2001

Gaspillage ?

Juste un petit encart pour préciser que SSX Tricky tiendra sur un DVD, que le son sera compatible 5.1, qu'il y aura un making of et que toutes les voix des 12 riders ont été assurées par des figures emblématiques de l'entertainment américain à savoir David Arquette *(Scream)*, Billy Zane *(Titanic)*, Lucy Liu (la chinoise d'*Ally Mc Beal*) ou encore la chanteuse Macy Gray. Imaginez le coût d'un tel doublage. Les voix du premier volet étant plus qu'acceptables, nous, on aurait préféré que les producteurs investissent leurs brouzoufs dans la design de nouveaux tracés.

Décidément, les castings de ce n° 57 sont sous le signe des sports alternatifs. Preuve est faite que le genre a plutôt la cote auprès des joueurs et des équipes de développement. Airblade, Tony Hawk 3, Shaun Palmer's Pro Snowboarder et, maintenant, SSX Tricky. Le compte est bon. Pour une fois, la galette dorée ne nous est pas parvenue dans une grosse enveloppe à bulles accompagnée d'un communiqué de presse. Non, on a eu droit à une petite visite, et pas n'importe laquelle : celle de Steven Rechtschaffner, vice-président d'EA Sport Canada et Executive Producer, pour être plus précis. Rien que ça. Autant vous dire tout de suite qu'il est plutôt fier de son rejeton, le monsieur.

Suite ou pas suite ?

Bon, les données du problème, vous les connaissez tous. Tant pis, je prends le risque de me répéter : à nos yeux, SSX Tricky ne représente pas véritablement une suite, mais plutôt un habile remaniement du jeu original. Il s'agit, en fait, d'une version 1.5.

Les vraies nouveautés se comptent effectivement sur les doigts d'une main. Tout d'abord, il faut rappeler que le titre d'EA Canada ne proposera que deux nouveaux tracés : Garibaldi, une piste dédiée au freestyle, et Valdez, une descente 100 % extrême proposant des passages sur plusieurs niveaux. Six nouveaux riders, dont le look divise, ont fait leur apparition (il y a trop de nanas, de surf alpin et de tenues cloonesques, à mon goût !). Les développeurs ont, d'autre part, revu le nombre de tricks à la hausse, en intégrant des figures empruntées au skate (flip, shove-it…) et des trucs carrément plus délirants comme la possibilité de faire le poirier sur sa board après un saut monstrueux. Autre petit changement, la jauge des tricks ne sert plus uniquement à déclencher le boost. En allumant le mot « Tricky » situé à son sommet, le joueur accède à des figures avancées très spectaculaires, des signatures-moves, en fait, qui diffèrent selon les riders (on en dénombre 3 ou 4 par perso). Maintenant, concernant les autres pistes, celles du premier volet, les développeurs ont modifié pas mal de chose.

Les tracés sont carrément beaucoup plus larges, proposent deux fois plus de raccourcis, plus de kickers, de nombreux rails permettent d'accéder à des zones surélevées. À Valdez, par exemple, on peut rider sur une corniche située à 25 mètres au-dessus du parcours principal. Ces petits plus accentuent incontestablement le sentiment de liberté, mais de là à parler free-ride pur, n'exagérons rien.

Ben pas vraiment, en fait…

En dépit de toutes ces modifications, SSX Tricky reste toutefois très proche de son grand frère. On serait même tenté de dire que les graphismes ont un tout petit peu vieilli, mais bon… La jouabilité, elle, reste identique à celle du premier volet. En clair, le jeu conserve ses vertus ludiques (fun omniprésent, dynamisme hors du commun, bonnes sensations de glisse). Les grinds, en revanche, sont assez ratés ; on tient, en effet, beaucoup trop facilement en équilibre sur les rails et les variations sont peu nombreuses. Sur ce coup-là, Shaun Palmer's Pro Snowboarder fait carrément mieux. Un détail à revoir. Par ailleurs, cette première bêta souffrait de gros ralentissements, mais Steven Rechtschaffner nous a assuré que la version def' tournerait en 60 images par seconde quelles que soient les circonstances. Croisons les doigts. Voilà, vous savez tout. Reste à savoir maintenant si les joueurs qui possèdent déjà le premier volet sont prêts à redépenser 399, voire 419 F, pour deux nouvelles pistes et des tracés remaniés. Rien n'est moins sûr.

Voici la nouvelle jauge de Tricks, qui vous permettra de réaliser des figures de mutants.

Certains personnages ont quand même la classe.

Du 60 images par seconde pour la version déf'.

UNIVERSAL MUSIC MOBILE

Un forfait sans engagement, sans risque de dépassement, avec de la musique dedans.

Votre offre de bienvenue :
50 Texto offerts[3]

VIBREZ AVEC VOTRE MOBILE
- Écoutez les titres de vos artistes préférés avant leur sortie officielle
- Gagnez des invitations VIP en discothèque et des places de concerts,
- Recevez par Texto des infos sur vos artistes favoris…

TÉLÉPHONEZ EN CONTRÔLANT VOTRE BUDGET
- 4 forfaits au choix de 99F (15,09 €) à 249 F (37,95 €) par mois, sans engagement
- Un prix à la minute à partir de 1,31 F (0,20 €)
- Les Texto à 0,80 F (0,12 €) seulement
- Le coût des appels, des Texto, des services, tout est compris dans le forfait

RECEVEZ VITE VOTRE KIT D'ACCÈS
- Prix d'achat : 59 F (8,99 €), avec 10 min de communication incluses[2].
- À l'intérieur, votre carte SIM, utilisable dans tous les mobiles déverrouillés.

Pour en profiter, c'est à vous de jouer ! Appelez vite le :

0 805 77 71 43

Appel gratuit d'un poste fixe, du lundi au samedi de 9 h à 21 h (indiquez ce code : PLY320).

1 Cette offre, valable du 04/10/2001 au 30/11/2001 est non cumulable avec une autre offre promotionnelle.
2 Sous la forme d'un crédit de communication de 20 F (3,05 €), valable 1 mois à compter de l'ouverture de la ligne.
3 À utiliser à partir du 1/12/2001, pour toute souscription à l'un des forfaits Universal Music Mobile effectuée entre le 14/09/2001 et le 31/12/2001.

www.universalmobile.fr

music UNIVERSAL mobile
A CHOISI LE RÉSEAU SFR

par Jean Santoni

GENRE : Jeu de skate futuriste
ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Criterion Studios (G.-B.)
SITE INTERNET : www.criteriongames.com (en anglais)
DISPONIBLE en décembre 2001

Airblade

Mc Fly fait des émules

Exploiter le concept de la glisse, du ride, de la liberté et du fun, tu vois quoi… C'est un peu ce que les coyotes de chez Sony se sont dit. Ils ont jeté un œil chez Criterion, ont vu Burnout et Airblade et ont opté pour le second. Bon choix ?

Vous ne le savez peut-être pas, mais jusqu'à maintenant, on ne peut pas dire que Criterion Studios ait donné naissance à des titres inoubliables. Ce studio britannique s'est plutôt illustré avec des productions techniquement à la pointe, mais au gameplay mal étudié pour ne pas dire insipide (essentiellement sur Dreamcast). Puisque vous réclamez des noms, en voici : Suzuki Alstare Racing, Trick Style, Deep Fighter… arrêtons là cette blacklist. Pourtant, cet été, lors du salon de l'E3, Criterion est parvenu à attirer l'attention, avec Airblade, un jeu de skate futuriste, qui, soit dit en passant, fait beaucoup penser à Trick Style. Eh oui, encore un Tony Hawk-like, comme si on n'avait pas déjà tout vu dans ce domaine. Le genre est porteur, les développeurs s'engouffrent dans la brèche déjà bien ouverte via quelques variantes ; vous savez comment ça marche depuis le temps. Fin de la parenthèse « néo-cheguévarienne ». Mais qu'en est-il réellement ? Moi j'dis que rien de tel qu'une ch'tite version bêta pour se faire une idée précise du potentiel ludique de l'animal.

Le syndrome Criterion ?

Airblade vous propose donc de poser les deux pieds sur un Overboard, en fait, un skate à gravitation comme ceux que l'on voit dans *Retour vers le Futur 2*. Les joueurs qui ont plié dans tous les sens les deux Tony Hawk ne seront pas trop surpris ; on retrouve à peu près la même interface pour les tricks. Du côté des figures, évidemment, Airblade donne dans le délire et les gamelles sont plutôt rares à moins de faire une grossière erreur (ah, si ce genre d'engin pouvait vraiment exister !). Outre les figures habituelles telles que les grabs, les grinds, les flips, les shove-it et les rotations, Airblade offre la possibilité de s'accrocher à certains éléments du décor, comme des lampadaires ou des échafaudages, et de tournoyer autour. Ce qui permet ainsi de se propulser dans les airs et d'atteindre des zones très haut perchées. Le système de progression, en revanche, n'a pas grand-chose à voir avec un jeu de skate classique. Le titre de Criterion propose, en effet, un mode Story mettant en scène deux skaters (un mec et une nana), qui luttent contre une organisation criminelle. Plutôt que de passer des tricks, dans l'unique but de vous la donner grave devant un parterre de gonzesses excitées, vous allez cette fois-ci utiliser votre planche de l'espace et vos compétences de freestyler, pour déjouer les plans des vilains mafieux. Il s'agira, par exemple, de stopper une limousine en grimpant sur son toit, d'empêcher des tireurs isolés de commettre un assassinat en les bousculant ou encore d'exploser des caméras de surveillance, tout ça en temps limité. Évidemment, les bad-guys et les objets sont la plupart du temps situés à des endroits difficiles d'accès, nécessitant, pour être atteints, un sens aigu de l'observation, mais surtout des transferts monstrueux et l'exécution de figures de mutants. Marrant, mais le gameplay de Airblade tiendra-t-il la distance ?

La caméra est beaucoup trop proche du rider. Un détail à revoir.

Des décors splendides, l'un des atouts de ce titre.

Pas évident. Les objectifs nous ont effectivement paru extrêmement répétitifs. De plus, on enchaîne peut-être un peu trop facilement les tricks. Toujours est-il que, techniquement, cette production s'en tire avec les honneurs : les niveaux sont tout d'abord gigantesques et bénéficient de textures très détaillées ; il y a de la circulation, des piétons, bref, on est loin de la froideur visuelle des premières productions. Les équipes de développement semblent avoir passé ce fameux cap d'apprentissage. Le moteur 3D quant à lui donne rarement des signes de faiblesse. Les développeurs devraient quand même revoir la focale de la caméra beaucoup trop proche du rider. Voilà, vous savez tout.

Réalisme visuel

Comme il n'y a pas grand-chose à ajouter sur les développeurs, je vais vous filer une petite anecdote qui devrait vous permettre de séduire de riches veuves quinquagénaires. Ça peut aider pour payer ses impôts. Pour ce titre, Criterion a utilisé une nouvelle technologie-maison baptisée RenderWare. Cet outil de développement a priori hyper-performant a également séduit les développeurs de Winning Eleven V (ancien ISS et nouveau Pro Evolution Soccer) et de Tony Hawk 3.

Les attitudes des skaters ne manquent pas de classe. Cool !

LES EXTRAMARQUES
DU 3 AU 20 OCTOBRE

SAC A DOS JAMMER
POLYESTER RIPSTOP/ VOLUME : 30 LITRES ENVIRON/ BRETELLES ERGONOMIQUES ET MATELASSEES/ DOS MOUSSE BI-DENSITE/ POCHE POUR RECEVOIR UN BALLADEUR, SORTIE CASQUE/ PIPING REFLECHISSANT/ COLORIS : MARINE, CAFE ET CREME.

399F90
60,96 €

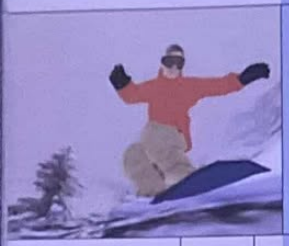
EASTPAK

1 € = 6,55957 F

Retrouvez la liste des magasins GO SPORT, sur go-sport.com
Offre valable du 03 au 20/10/01.

GO SPORT
go-sport.com

par Jean Santoni



Shaun Palmer's Pro Snowboarder

GENRE : Snowboard
ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Uep Systems (Japon)
SITE INTERNET : www.activision.com (en anglais)
DISPONIBLE en novembre 2001

La fin de l'année sera une fois encore placée sous le signe de la glisse et du fun. Tout le monde tente sa chance alors que la nouvelle version de SSX risque d'être semblable à elle-même (qualités et défauts). Activision, spécialiste de la glisse avec sa saga Tony Hawk, s'aventure sur un terrain neigeux…

Un petit tail-press, la super-grande classe américaine.

Les mouvements des riders sont plutôt réussis.

Des pistes pas très pentues mais bien larges et offrant des possibilités de transfert hallucinantes.

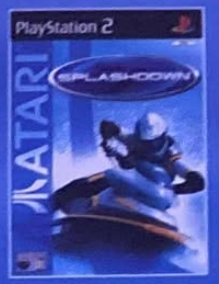
Petites précisions

Nous vous le disons au début de l'article, ce titre est orienté 100 % free-style, ce qui signifie qu'à l'inverse des autres Cool Boarders, vous ne disputerez pas de course contre d'autres concurrents. Le jeu propose toutefois un mode 2 joueurs plutôt original appelé « Push » : plus vous passez de tricks et plus l'écran de votre camarade de jeu se réduit ! On s'est vraiment amusé comme des petits fous. Excellent. Pour l'anecdote, vous pourrez rider 12 snow-parks en compagnie de 10 pros riders : Shaun Palmer of course, mais aussi Tara Dakides, Ross Powers, Shaun White, Drew Neilson, Leslee Olson, Jimmy Halopoff, Ingemar Backman, Markus Hurme et Tommy Czeschin.

Ça a marché avec le skate, puis avec le BMX, alors pourquoi ne pas tenter sa chance avec le snowboard et en profiter pour dominer ce tout nouveau créneau ultra-lucratif qu'est celui de la glisse, avant qu'il n'y ait trop de monde ? Eh oui, grâce en grande partie au succès interplanétaire de Tony Hawk, Activision est en passe de devenir le EA Sports des sports alternatifs. Qui s'en plaindra ? En attendant les premiers éléments sur Kelly Slater Pro Surfers (perso, je suis pressé de voir ce que ça peut donner un jeu de surf bien programmé) et Shaun Murray's Pro Wakeboarder (si, si), l'éditeur américain est venu nous rendre une petite visite pour nous présenter une première version jouable de Shaun Palmer's Pro Snowboarder. Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite remarque s'impose quant au choix du parrain qui a dû en étonner plus d'un (à commencer par moi, Jean Santoni, et mes potes). En effet, Shaun Palmer a beau avoir une forte personnalité, être un rider super-doué (6 fois médaillé d'or aux X-Games, pas mal) et multitâches (c'est aussi un champion de snowcross), on trouve actuellement sur la scène snow, des riders beaucoup plus charismatiques (au hasard, le petit Shaun White). En outre, Mr Palmer est plutôt spécialisé dans le boardercross, or ce titre est orienté 100 % free-style. Cherchez l'erreur. Ah, le mystère des licences… Décidément, les voies du marketing demeurent impénétrables.

Tony Hawk à la neige

Autre énorme surprise : pour développer ce titre, l'éditeur américain a fait appel à… Uep Systems ! Gloups ! Oui, oui, vous ne rêvez pas, il s'agit bien des géniteurs des très controversés Cool Boarders ! Le dernier volet, Code Alien, sorti sur PS2 au Japon, il y a quelques mois, étant une vraie calamité ludique, je vous avouerai que c'est avec une certaine inquiétude qu'on a lancé cette première bêta, d'autant plus qu'on nous a bien précisé que Shaun Palmer's Snowboarder utilise, comme base, le même moteur 3D. Après une petite heure passée sur le jeu, sous le regard inquiet de l'attachée de presse, c'est le moment du premier bilan. Miraculeusement, le rejeton de Uep Systems n'a pas hérité des tares ludiques de Code Alien. Si vous voulez tout savoir, on s'est même bien éclaté avec cette première version jouable. Pour commencer, les développeurs ont considérablement amélioré l'impression de vitesse. Ça speede à mort, en dépit de l'absence de dénivelés. En effet, n'espérez pas trouver des pistes à la SSX. En fait, à l'inverse du jeu de EA Canada, le moteur de jeu de SPPS ne peut pas générer de grosses pentes. Le studio a contourné ce problème en créant de larges snow-parks truffés de modules en tout genre, et en exagérant sensiblement la prise de vitesse des riders. Une astuce qui fait illusion plutôt efficacement. Côté tricks, les possibilités sont tout simplement mirobolantes. On appréciera, tout particulièrement, les nombreuses variations de hand-plant disponibles (le rider fait le poirier sur le coping des pipes) et la présence des « press » (là, on bascule son poids sur le nose ou sur le tail), figures absentes des autres productions de snowboard. Le système de tricks, quant à lui, est bien évidemment calqué sur celui de Tony Hawk ; la prise en main est par conséquent immédiate, super Arcade, mais comme d'hab' les singeries les plus complexes demandent pas mal de doigté. Il est aussi très difficile de maintenir son équilibre lors des grinds (beaucoup plus que dans Tony Hawk 3), une touche de réalisme appréciable. Des vertus ludiques indéniables qui font un peu oublier la relative fadeur des couleurs et le manque de nuance des textures. Un concurrent de taille pour SSX Tricky.



ATARI

© 2001 INFOGRAMES / BOMBARDIER SEA-DOO, SPI, R.K. SPYL LIMI, ROTAX ARE TRADEMARKS OF BOMBARDIER INC. BRP ITS SUBSIDIARIES, USED UNDER LICENSE TO INFOGRAMES INC. BTX IS A TRADEMARK OF CANTROL LIMITED, USED UNDER LICENSE TO BOMBARDIER INC. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SPLASHDOWN

En quête perpétuelle du prochain saut… Où vous arrêterez-vous?
C'est le ride de votre vie…
Des graphismes ultra-réalistes, époustouflants …
Une liberté de mouvement totale sur 18 circuits exotiques, d'Hawaï à Bali…
Des tricks ahurissants, pour toujours plus d'émotion…
Vous pensez avoir du style? A vous de le prouver!

PlayStation 2

par Jean Santoni

Le gars Tony débarque en version jouable tranquillou dans nos locaux. Premiers contacts avec la bête dans l'intimité de la rédaction. Freud aurait sans doute beaucoup aimé nous lire...

Tony Hawk's Pro Skater 3

Mini-bilan

GENRE : Jeu de skate
ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Neversoft (États-Unis)
SITE INTERNET : www.neversoft.com (en anglais)
DISPONIBLE en décembre 2001

Des attitudes réalistes mais des animations un peu décevantes compte tenu des capacités de la machine.

And ze ouineur iz...

Vous n'êtes peut-être pas au courant, mais le 27 juin dernier, alors que nous pensions tous à nos grandes vacances, au soleil et aux femmes, l'International Licensing Industry Merchandiser Association (LIMA), lobby regroupant plus de 1 000 membres à travers la planète, a décerné à Activision le prix du « Meilleur licencié de l'année » pour la catégorie sports/événements spéciaux. Quelle précision...

Bon, autant mettre les points sur les « i » tout de suite. Après avoir jouer un long moment à la première version bêta de Tony Hawk's Pro Skater 3, un constat s'impose : ce nouvel opus ne révolutionnera certainement pas le genre. Ouha ! Z'avez vu, chuis entré dans le vif du sujet d'un coup, paf !, comme ça, sans vous parler du Che ou des effets pervers du marketing sur la créativité ! Dingue ! Hum, je disais donc, globalement, le feeling reste identique. Remarquez, qui s'en plaindra ? La recette a fait ses preuves durant deux épisodes sur PSone et même sur PC ! Vous vous rendez compte, le titre de Neversoft a même cartonné sur ces machines qui « tombent en marche ». Incredible, non ? Pour en revenir un peu au gameplay de cette version 128 bits, il faut savoir que les innovations sont assez rares. Les développeurs ont juste revu légèrement l'équilibre des skaters lors des grinds en ajoutant une petite jauge... heu... d'équilibre justement. Mais à ce stade du développement, ces glissades que l'on effectue sur les trucks ou sur la planche restent encore beaucoup trop exagérées. Perso, je trouve que c'est l'un des rares défauts de la série. Une pointe de réalisme ne ferait pas tache, surtout pour un troisième volet tournant sur une console nouvelle génération. Les développeurs devraient prendre exemple sur Shaun Palmer's Pro Snowborder, Uep Systems ayant trouvé à ce niveau-là le parfait dosage (jamais j'aurais pensé dire un jour du bien de ce studio japonais, ah, la sagesse, j'me fais vieux...). Rappelons au passage que ce jeu de snow est loin d'être une simulation (cf. le Casting dans ce numéro) ! Un détail qu'il serait utile de revoir, même s'il ne remet pas en cause de manière radicale le gameplay. C'est juste histoire d'avoir quelque chose d'un peu nouveau à se mettre sous les doigts.

Espèce de chipoteur !

Visuellement, évidemment, ça n'a plus grand-chose à voir. Les niveaux sont tout simplement immenses permettant des combinaisons de tricks encore plus hallucinantes ; le moteur de jeu ne souffre d'aucun problème d'affichage et tout ça mouline merveilleusement bien. Cela dit, il n'y a pas non plus 2000 piétons dans la rue, on en croise à tout casser deux ou trois en même temps. Bien que très au-dessus de la moyenne, le rendu graphique, lui, est peut-être un chouïa moins chaleureux que celui d'Airblade de Criterion Studios (titre qui utilise la même technologie : le fameux RenderWare), mais bon. Pour tout vous avouer, nous avons été également un tout petit peu déçu par les animations ; on s'attendait à des mouvements encore plus décomposés et naturels. Les différences avec Tony Hawk 2 ne sont pas aussi flagrantes qu'on l'espérait. Les chutes, par contre, sont carrément plus variées et dépendent parfois de la figure que vous tentiez d'effectuer. Marrant. On regrettera, en revanche, que la planche disparaisse, puis réapparaisse comme sur PSone. De même, concernant les challenges du mode Carrière, Neversoft nous a concocté, paraît-il, des épreuves un peu plus originales que l'habituel ramassage de cassette, les figures imposées ou encore la récolte de lettres. Ainsi, à Los Angeles, vous devrez intercepter des voleurs en fuite en leur faisant tomber des bagnoles sur la tronche ! Arf ! Arf ! Nous verrons ça au moment du test. Quant à la grosse nouveauté de Tony Hawk 3, à savoir le mode Réseau, plus que tout autre mode de jeu, c'est très certainement cette option inédite qui contribuera à rendre ce troisième volet quasi-indispensable. Affaire à suivre...

Les joueurs comptent énormément sur le mode Rézo.

Le Tokyo Dome : une map peu convaincante.

Se taper des runs avec d'autres humains sur le Net, c'est quand même la grande classe.

Prise de vue effectuée sur plage privée.

FIAT PUNTO 60 GO. UNE VOITURE QUI SE VIT ENTRE AMIS.

C'est bon de se retrouver entre amis autour d'un feu et d'une petite mélodie. Après une après-midi de surf intensif, y'a pas mieux ! Il faut dire que la journée a débuté fort avec le trajet dans ma FIAT PUNTO 60 GO. Je me suis mis en position sport avec le siège anatomique pour avoir de bonnes sensations de conduite sans trop de risque. Et oui, elle est équipée de l'ABS et d'airbags conducteur et passager. Mathilde, elle, s'est amusée avec le lève-vitre électrique avant. Elle est fatigante Mathilde, mais elle nous fait bien rire. Bref, Marc nous a fait profiter de sa sélection musicale grâce au chargeur 5 CD et on a pu pousser le son à fond. Un subwoofer 100W, ça envoie ! En plus, avec les jantes en alliage, notre arrivée sur la côte n'est pas passée inaperçue.
Au fait, la FIAT PUNTO 60 GO ne coûte que 69 900 F*.

2+ Deux ans de SuperGarantie avec kilométrage illimité

2 ans de garantie constructeur pour tout véhicule neuf immatriculé à partir du 01/09/01.

www.e-fiat.com

*Tarif conseillé hors option au 01/08/01 de la PUNTO 60 GO 3 portes (version présentée)

FIAT

LA PASSION NOUS ANIME.

par Xavier Brun

Attendu comme le messie par des centaines de milliers d'amateurs de courses automobiles, WRC reste encore imparfait. Des images somptueuses pour un jeu loin d'être exempt de tout défaut. Les semaines à venir seront déterminantes pour l'avenir de ce titre néanmoins très prometteur.

WRC La route sous un autre jour

GENRE : Simulation de rallye
ÉDITEUR : SCEE
DÉVELOPPEUR : Evolution Studios (Angleterre)
SITE INTERNET : www.evos.net
DISPONIBLE le 14 novembre 2001

Le rendu des nuages est tout bonnement somptueux. Rien à ajouter, il suffit d'admirer.

Depuis plusieurs mois, les spéculations autour de World Rally Championship vont bon train. Ce furent d'abord les tout premiers clichés qui nous laissèrent bouche bée avec des images photo-réalistes, des voitures remarquablement modélisées, des nuages de poussière volumétriques… Quelques mois plus tard, la grand-messe de l'E3 sonnait enfin, et le moment tant attendu arriva. Pour la première fois, nous allions pouvoir nous essayer à WRC avec une version jouable, mais loin d'être définitive. En effet, le choc fut grand pour tous les amateurs de dérapages contrôlés puisque la maniabilité des caisses tenait plus de la savonnette que du pilotage. Résultat, les 2 ou 3 bornes accueillant le jeu étaient orpheline, personne ou presque n'osant s'y essayer. Une simple course suffisait à comprendre que l'on nous avait montré ce titre beaucoup trop tôt. Aujourd'hui, c'est une nouvelle version jouable qu'il nous est donné de prendre en main avant la version définitive prévue pour la mi-novembre. Je mets donc la main à la pâte et les mains dans le moteur du jeu pour (re)découvrir ce titre. Après avoir passé des nuits entières sur Colin McRae (PSone) et sur le mode rallye de Gran Turismo 3, le parallèle semble inévitable....

Oui mais…

Tout d'abord, il faut que vous sachiez que seul le mode Contre-la-montre est disponible sur cette version. Il manque encore le mode Rallye, Championnat et 2 joueurs ! Il ne me sera donc pas possible d'évoquer l'Intelligence Artificielle des concurrents, de savoir si leurs trajectoires sont scriptées comme dans GT3, ni de jauger l'agressivité des autres pilotes et tout le tsoin-tsoin. WRC reprend les 14 épreuves du Championnat du monde avec les véritables lieux comme le rallye de Monte-Carlo, de Corse, de Nouvelle-Zélande, de Chypre… les voitures officielles et leur pilote et copilote tels que la Subaru Impreza, la Ford Focus, la 206 rallye, la Xsara Citroën… De quoi se prendre pour Richard Burns, Marcus Grönholm ou encore Tommi Mäkinen. Confortablement installé dans mon canapé, je m'élance pour les premiers tours de roues. Le public m'encourage avant le signal de départ et mon copilote, la tête plongée dans son road book, annonce déjà les virages à venir. Tout de suite un constat s'impose : c'est très beau. Les environnements sont détaillés et relativement fidèles à la réalité, le moteur affiche loin, les effets de lens flare (reflets) sont saisissants, les nuages de poussière soulevés sur votre passage et les projections de terre et de graviers s'avèrent magnifiques. Malheureusement, il y a des « mais » et il y a en même beaucoup…

La direction, la boîte de vitesse, l'huile ou la température du moteur sont autant de paramètres à surveiller, surtout après un carton.

Évidemment, la conduite sur la neige sera beaucoup plus délicate que sur la terre.

Pour l'instant, pas de hors-piste comme annoncé initialement, alors pas besoin de demander sa route !

Difficile de voir la route avec cette vue intérieure, mieux vaut avoir confiance dans les indications de son copilote.

Dans l'attente d'un mieux

Bien que les environnements soient de toute beauté, une sensation de vide se fait vite ressentir. Les paysages semblent aseptisés et les spectateurs ont tous, ou presque, disparu, à l'exception de 2 ou 3 pistes où quelques personnes immobiles viennent admirer vos performances, si performances il y a. Car, pour l'instant, il est difficile de se faire une idée précise avec ce seul Contre-la-montre. Mais on peut d'ores et déjà se rendre compte que la maniabilité des bolides reste encore très en deçà de celle des titres cités plus haut. La prise en main des voitures n'est pas immédiate et ces dernières semblent pivoter sur un axe central. De plus, et malgré les nombreuses vues disponibles (voir encadré), la sensation de vitesse n'est pas au rendez-vous. À plus de 190 km/h, on a l'impression de rouler à 80 ! Mais WRC pêche encore davantage au niveau des sensations de conduite lorsque le revêtement de la piste change. Quelle que soit la surface de la piste (terre, graviers, neige, herbe…), les sensations restent identiques et on a constamment l'impression de rouler sur du bitume. Après avoir trippé sur l'excellent mode Rallye de GT3 et ses changements de surface, ça ne le fait pas du tout. Terminons le cahier des doléances avec la gestion des dégâts. Les voitures, qui ne collent pas parfaitement à la route, peuvent effectuer des sorties de piste, tomber dans un ravin… mais repartiront avec très peu des dommages. Seuls les phares et les pare-brise avant et arrière peuvent voler en éclats, mais rien ou presque sur la carrosserie, même après une série de tonneaux. Vous l'aurez compris, à quelques semaines de la sortie officielle de WRC, il reste encore beaucoup de boulot et de nombreux points à améliorer aux développeurs d'Evolution Studios. Ils ne doivent en outre pas perdre de vue que Codemasters s'attelle déjà au développement du troisième volet de Colin McRae. Il serait presque préférable de repousser la sortie du jeu afin de s'assurer que celui-ci sera parfait une fois dans nos chaumières.

Hormis une petite déformation sur les pare-chocs, seuls les dégâts sur les vitres sont véritablement visibles.

Les différentes vues

Régulièrement, les jeux de course ne disposent que de peu d'angles de caméra et brillent par l'absence de vue intérieure ou du cockpit. Ce n'est pas le cas de WRC avec pas moins de 5 vues différentes (plein écran, tableau de bord, tête du pilote, extérieure et capot), mais toutes ne sont pas vraiment jouables, notamment en vue intérieure.

par Grégory Szriftgiser

Tiens, encore un CD de photos de BGDA. Ah tiens, non, c'est un DVD-R… Dis donc, ils ont dû en mettre beaucoup des photos. Mais, ma parole, non, c'est le jeu ! Vite, une PS2 !

Baldur's Gate Dark Alliance

Ça prend forme

En poursuivant un peu dans cette cave, qui paraît finalement vraiment énorme, ce ne sont plus à des rats mais à des kobolds que vous aurez affaire.

Mais oui, ça marche. Le jeu tourne, c'est fantastique. Pourtant, dans mon PC, ça marchait aussi, et il y avait des photos et des vidéos. Enfin, peu importe, on appellera ça la magie de la technologie moderne : un DVD hybride béni des dieux, qui va me permettre de découvrir le début de Baldur's Gate Dark Alliance… et peut-être de dissiper un peu mes réserves à son égard (formulées dans le Play2Mag numéro 55). Moi qui pressentais, dans toute la splendeur de ma paranoïa vidéoludique accumulée depuis plusieurs années, un gameplay limité et une histoire relativement pauvre, à l'image de Diablo, je me sens tout de même rassuré. Pourtant, je n'ai pas pu aller bien loin dans le jeu, avec cette version, pour cause d'absence de système de sauvegarde fonctionnel.

Oh, la jolie cave !

Des trois personnages disponibles, mon choix s'est porté, après une très courte hésitation, sur la magicienne elfe (remarquablement bien modélisée, croyez-moi sur parole). Passée l'appréciation d'une animation, ma foi criante de vérité (pour peu qu'on ait l'habitude des défilés de mode), la voilà déambulant dans une rue déserte de Baldur's Gate, prête à se faire agresser. Ça ne rate pas : 3 mécréants l'assomment et lui prennent sa bourse… Elle échappe à la mort grâce à la milice, qui met en fuite les voleurs et s'assure qu'elle n'a rien. Fin de la cinématique d'intro, début de l'aventure : nous voilà dans l'auberge, point de départ de l'aventure pour tout héros médiéval fantastique qui se respecte. Courte discussion avec la tenancière de l'établissement, montrant une fois encore les prouesses des graphistes en matière d'anatomie féminine. Ensuite, vous héritez de votre quête initiale (nettoyer la cave infestée de rats géants), tout en posant vos premières questions sur l'origine probable des voleurs que vous comptez bien retrouver, pour leur expliquer que vous ne faites pas dans le social avec les gueux. En discutant avec les deux ou trois autres pèlerins de la taverne, vous en apprendrez plus sur le début d'une aventure qui, contrairement à mes craintes, semble tout de même bien plus évoluée que les Hack and Slash classiques, à la Diablo. À vrai dire, après avoir pratiqué les deux Baldur's Gate sortis sur PC, on retrouve même ce sentiment d'être au sommet d'un iceberg, constitué de toutes sortes de quêtes apparemment sans lien, qui se rejoignent pourtant vers une issue commune.

Gameplay simple, technique forte

Cette magicienne elfe apporte d'autres avantages au joueur débutant sa campagne, par exemple un sort, mains de feu. Pour le reste, c'est la qualité de la réalisation seule qui semble sauver l'apparente aspect basal du jeu. Les animations dynamiques, le graphisme précis, léché, la violence des combats et surtout, surtout, les effets graphiques à tomber par terre, matérialisant avec précision la vision qu'on peut avoir de la batterie des sorts si connus d'AD&D. L'ensemble impose le respect, c'est évident, car jamais jeu sur PlayStation 2 n'a offert une image aussi propre, sans l'ombre d'un scintillement, tout en conservant un graphisme sans déchets anguleux et aux textures relativement riches. En l'occurrence, il est certain que les gars de Black Isle ont créé un moteur 3D très performant. Espérons une fois de plus qu'il ne serve pas à afficher du rien vidéoludique… mais au vu de cette nouvelle version, j'ai bon espoir.

Le moteur affiche, sans broncher, plusieurs ennemis impeccablement animés et modélisés.

Les effets spéciaux, non contents d'être magnifiques, éclairent toute la scène de leur halo lumineux.

GENRE : Action 3D
ÉDITEUR : Interplay
DÉVELOPPEUR : Black Isle (États-Unis)
SITE INTERNET : -
DISPONIBLE en novembre 2001

WALKMAN

go create

SONY

Blythe adore son nouveau Network Walkman NW-MS9. En un clin d'œil, elle peut transférer jusqu'à deux heures de musique venant du net ou d'un CD, en se connectant simplement sur son PC. Changer de musique comme d'humeur n'a jamais été aussi simple.

www.sony.fr/netWM Personnage Blythe© 1972 Hasbro Inc. Renouvelé en 2000. Tous droits protégés. Déposé par Hasbro Consumer Products. Sony, Walkman, MiniDisc et VAIO sont des marques déposées de Sony Corporation, Japon.

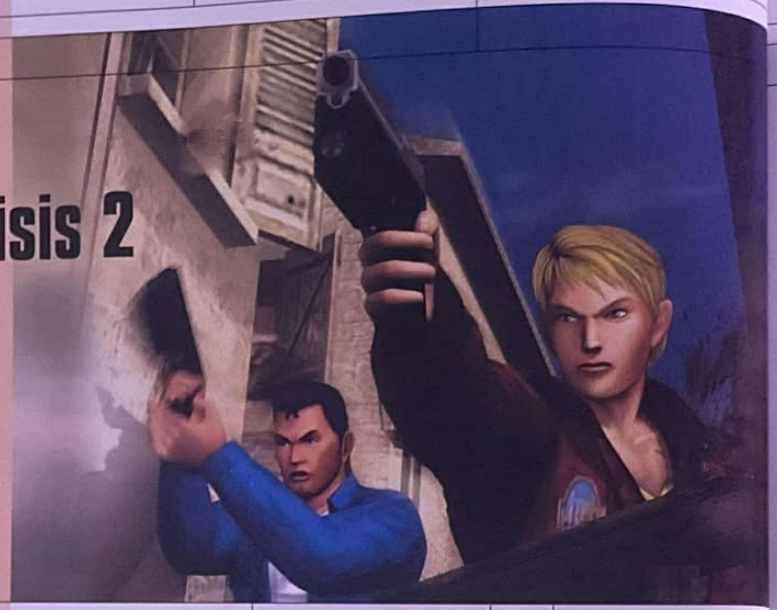
*À vous de créer

par Kendy Ty

Partie de chasse en Sologne

Time Crisis 2

Jeu de tir populaire, Time Crisis bénéficie d'une suite longtemps attendue sur PSone. Pour cette version PS2, des graphismes somptueux et une action toujours aussi trépidante. Faites parler la poudre… virtuelle.



GENRE : Shoot au revolver à infrarouge
ÉDITEUR : Namco
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
SITE INTERNET : fr.scee.com/jeux/les_jeux_ps2/time_crisis_2.jhtml
DISPONIBLE en novembre 2001

La suite de ce shoot mythique qu'est Time Crisis va bientôt débarquer dans nos foyers, pour le plaisir des amateurs de la gâchette facile. Pour simple rappel, sachez que Time Crisis Titan sur PSone n'est aucunement le second volet de la saga. Les programmeurs avaient juste exploité le prestige du jeu pour mettre au monde un épisode sans saveur et bassement commercial. C'est donc après quelques mois et des brouettes que Namco compte se faire pardonner cette grosse déception, en nous présentant une véritable conversion de TC2 issue de la borne d'Arcade. Le développeur espère même aller plus loin dans son désir d'absolution, en nous proposant une réalisation de meilleure qualité pour cette mouture PS2, avec des textures retravaillées et des tonnes d'options en sus. En somme, il va être difficile de faire la fine bouche, d'autant plus que la version à laquelle nous avons pu goûter dispose déjà d'un énorme potentiel ludique !

Un nouveau revolver pour la PS2 !

Pour pouvoir planter des pruneaux virtuels dans le corps des nombreux truands qui peuplent les stages de TC2, vous utiliserez le tout dernier modèle de flingue à infrarouge dispo chez Namco : le G-Con 2. Doté d'un port USB pour assurer un taux de transfert de données plus rapide, la crosse du périphérique jouit aussi d'une nouvelle touche vous permettant de vous dissimuler derrière les éléments du décor tout en rechargeant votre arme. Cette dernière déclinaison offre plus d'ergonomie, mais surtout un regain de précision. En effet, avec l'ancien G-Con de la PSone, un problème se faisait ressentir pour viser correctement les cibles se trouvant sur les bordures de l'écran. Évidemment, cette lacune fera désormais partie du passé, grâce à une meilleure étude du comportement du faisceau du pistolet. Et puis, de toute manière, l'ancien gun n'est pas compatible avec la PS2, ce qui fait du G-Con 2 le gadget du moment à acquérir…

Une vision peu commune : un blindé débarque dans une ville rurale !

Le boss s'enfuit ! Mais occupez-vous d'abord de ses sbires !

Un passage de poursuite en hors-bord pour vous mettre la pression !

Deux agents super-secrets !

La grande innovation, qui différencie ce deuxième opus de son prédécesseur, réside dans la possibilité de jouer à deux. Avec deux G-Con2 ou en mixant le gun avec une manette classique. Autrement, en solo, l'ordinateur gère votre second allié et réagit en temps réel aux assauts de vos ennemis. Ainsi, il faudra bien veiller à ne pas effectuer de bavure durant vos interventions musclées. Dans le meilleur des cas, il vous sera même recommandé de sauver la mise à votre acolyte pour récolter des bonus. Par ailleurs, des tas de petites astuces se cachent dans Time Crisis 2, avec des éléments du décor à détruire (camions-citernes, composantes explosives…), pour éradiquer plus rapidement les scélérats. Comme à l'accoutumée, vous retrouverez le système de couleurs des belligérants qui vous signalera les priorités de danger (et de tir !) : orange pour les menaces périlleuses, et bleu pour les cibles secondaires.

Une réalisation prometteuse

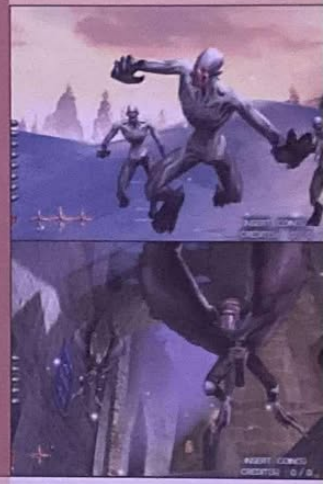
Les parties obéissent à une logique de scénario digne des films d'action de série B. C'est la raison pour laquelle, des séquences cinématiques captivantes viendront entrecouper vos parties, pour une meilleure immersion dans le jeu. En gros, un énième fasciste décide de s'emparer du monde en déployant massivement sa milice. Rien de bien original en guise d'intrigue, mais de quoi mettre en valeur notre rôle de sauveur planétaire. Du point de vue de la réalisation technique, il n'y a rien à redire. Les divers brigands arrosent dans tous les sens et sont bien animés et modélisés… Le moteur 3D gère la dégradation en temps réel de tous les éléments se trouvant à l'écran. Et la cerise sur le gâteau : nous bénéficierons tout spécialement d'une interface entièrement traduite en français, avec un doublage des voix des protagonistes dans la langue de Karl Zero ! La grande classe pour les « non-bilingues » ! Ajoutez à cela des modes de jeu à foison (épreuves de tirs, records…) et une option « One Player Double Gun », qui vous permettra de vous exprimer sauvagement comme les personnages des films de John Woo (avec deux flingues, un dans chaque main), et vous obtenez le prochain shoot qu'il ne faudra rater sous aucun prétexte.

Votre acolyte est un peu téméraire, sur ce coup-là…

Pensez à protéger la vie de votre collègue à gauche de l'écran.

Vampire Night

Derrière ce titre énigmatique se cache le tout dernier projet de Namco en matière de shoot au pistolet virtuel. À l'instar du parcours de ses précédents titres d'Arcade, Vampire Night devrait se retrouver assez rapidement porté sur nos PS2. En effet, la mouture japonaise est prévue pour le 6 décembre de cette année et utilisera, bien entendu, le G-Con 2. En ce qui concerne l'univers du soft, le développeur nippon a préféré quitter le monde du terrorisme pour nous inviter à une incursion fort originale : celle de l'épouvante. Vous incarnerez Michel ou Albert au choix, et vous frotterez à la force de l'index à des hordes de créatures au travers de six stages mouvementés. On en salive d'avance !



Time Crisis 2 : deux joueurs, deuxième épisode, G-Con 2…

Si vous avez une bonne vue, un index léger et un besoin aigu de rendre la justice, Silent Scope 2 est fait pour vous. Ici, on abat des terroristes à la chaîne et on se balade aux quatre coins de l'Europe. Mais aiguisez vos réflexes, car les méchants cagoulés ne se laisseront pas tirer comme des lapins…

Silent Scope 2

Œil de lynx et balle d'acier

GENRE : Tir
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (Japon)
SITE INTERNET : www.konami.co.uk/home/games/action/fjudge (en anglais)
DISPONIBLE en décembre 2001

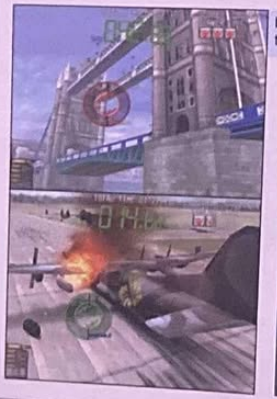
Sous-titré « Fatal Judgement » en Europe et « Dark Silhouette » aux États-Unis, Silent Scope 2 reprend le principe éprouvé du premier épisode et vous entraîne à devenir le sniper ultime. Pour mémoire, rappelons que les Silent Scope sont, à la base, des bornes d'arcade qui vous invitent à utiliser un fusil virtuel pour abattre vos cibles. Ce côté justicier antiterroriste plaît apparemment à beaucoup de joueurs (surtout au regard de l'actualité de ces dernières semaines) et les bornes d'arcade de Konami connaissent un franc succès dans de nombreuses salles, à travers le monde. Le premier Silent Scope était un jeu sympathique. Un jeu sympathique mais un peu court et ne proposant pas un fusil pour s'amuser comme sur la borne d'arcade. Avec Silent Scope 2, les choses vont être quelque peu différentes, puisque la version PS2 du jeu profitera de quelques options inédites, avec en particulier de toutes nouvelles missions (en solo) et des challenges (pour le mode Deux Joueurs) absents de la version arcade. En ce qui concerne le fusil, nous n'aurons certainement pas droit à une réplique de celui qui existe en arcade, mais Konami songe à la commercialisation d'un pistolet spécial (avec une trackball, sur l'arrière, qui permet de déplacer le curseur à l'écran). Rien n'est cependant confirmé et il est fort possible, et même probable, que l'on doive s'essayer à Silent Scope 2 en utilisant, une fois encore, un simple paddle (ou bien une souris USB).

Rapide, précis, mortel

Dans le jeu, vous poursuivez un groupe de terroristes à travers différents pays d'Europe et tentez, à chaque nouvelle mission (il devrait y avoir 9 stages), de contrer leurs maléfiques desseins. Comme tout bon sniper qui se respecte, vous changez souvent de position et devez abattre vos cibles le plus rapidement possible. Un chronomètre égrène inlassablement les secondes et ne vous laisse aucun répit. Vous devez à tout prix être précis (les tirs en pleine tête sont évidemment fatals) et rapide, sinon c'est l'échec assuré. Parmi les petits détails intéressants, signalons les armes qui vous permettent de tirer au travers des murs ou de voir dans l'obscurité. Il y a également les cibles sur lesquelles il ne faut absolument pas tirer sous peine de recevoir un malus. Et puis voir une jolie fille peut même vous redonner de l'énergie, alors… La borne d'arcade de Silent Scope 2 proposait un mode Deux Joueurs. Il en sera évidemment de même sur PS2. Pour cela, il faudra tout de même relier deux consoles grâce à un câble link, ce qui ne sera certainement pas à la portée de tout le monde. Le jeu en vaut tout de même la chandelle car vous pourrez non seulement jouer en coopération, mais également décider de vous battre « en duel » et de voir qui comptabilise le plus de victimes. Un titre assurément bourrin, donc, mais qui devrait se révéler riche en sensations…

Lui, vous allez lui faire mal au cœur…

Ce terroriste, l'arme à la main, ne se doute pas que vous tenez sa vie entre vos mains

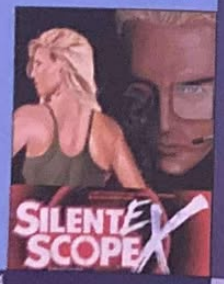


Les cibles sont entourées de petits triangles bleus.

Tirer sur une cible en mouvement se révèle plus difficile.

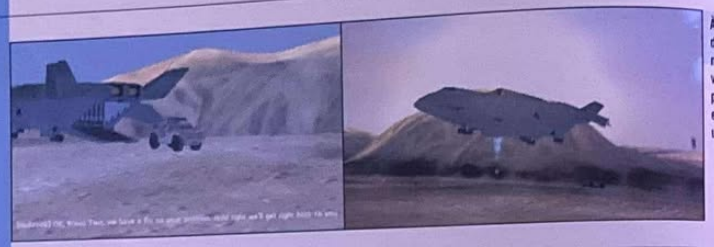
Silent Scope EX

La série des Silent Scope continue avec la version EX (pour « extrême »). La version arcade du jeu supportera un moniteur de plus grande taille (38 pouces au lieu de 28, pour les deux premiers épisodes) et promet d'être plus réaliste, avec des effets de chaleur, par exemple (chaleur qui, évidemment, déforma votre vision). Les situations seront souvent plus difficiles à gérer, puisque vous aurez à tirer en étant sur un bateau (en mouvement) ou encore attaché à un hélicoptère (!). Être le plus précis possible, dans ces conditions, va devenir très difficile et seuls les plus doués sauront effectuer des « sans fautes » sans gâcher une seule balle…



par Jean Santoni

Jeu de tir spectaculaire, Dropship arrive, un peu tardivement, à la rédaction dans une version enfin jouable. L'excitation suite aux premières photos laisse place à la perplexité. Espérons que les développeurs prennent le temps de peaufiner leur bébé.



À la fin de chaque mission, vous pourrez enclencher un ralenti.

Dropship

Décrochage ?

Genre: Shoot
Éditeur : Sony C.E.
Développeur : Camden Development Studio (Angleterre)
Site Internet : fr.SCEE.com (en français)
Disponible en décembre 2001

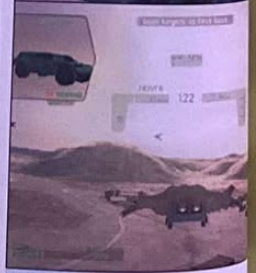
Des phases en jeep vraiment cheap.

Il aura fallu attendre de longs mois, avant que Sony et Camden Studio nous envoient une première version jouable de leur rejeton. Les photos et les vidéos, c'est bien joli, mais perso, j'en avais un peu marre de me baver dessus d'impatience à la recherche de la moindre info inédite. Ouais, la bave c'est gluant et ça tâche les vêtements. Ouh là, j'm'emballe, j'm'emballe mais il serait peut-être utile de faire un petit rappel pour ceux qui auraient un train de retard. Avec Dropship, les géniteurs de Kingsley's Adventure avaient pour ambition de révolutionner le petit monde du shoot aérien en apportant une dimension tactique assez poussée : background géopolitique très travaillé, communication radio avec des ailiers, déploiement de troupes au sol en temps réel pendant les missions, dogfights intenses, des environnements graphiques hyper-réalistes dignes des meilleurs simulateurs de vol PC... Comme le dit si bien mon rédacteur en chef que j'aime (slurp, slurp) : tout un programme.

Bilan plus que mitigé

Bref, vous imaginerez sans mal avec quelle fébrilité j'ai enfiché le CD de cette première version jouable dans la PlayStation 2 ; j'en tremblais littéralement d'excitation, mes yeux s'humidifiaient d'émotion. Bon okay, j'en fais trop. Malheureusement, ce premier contact avec la bête fut une vraie déception. Le coup du soufflé qui se dégonfle, vous connaissez ? Ben là, c'est la même chose. Nous nous sommes essayés à une quinzaine de missions et le moins que l'on puisse dire c'est que Dropship est loin de nous avoir scotchés sur nos sièges. Pour commencer, le titre de Camden Studios est pour le moment techniquement assez décevant. Certes, le moteur 3D est capable de générer des zones sur plusieurs dizaines de kilomètres carrés et une représentation des reliefs assez réalistes sans aucun clipping, la fluidité est au rendez-vous mais, en contrepartie, les décors sont excessivement vides. Aucune nuance dans les couleurs ni dans les textures, l'aspect visuel rappelle furieusement celui du très médiocre Star Wars Starfighter. De même, ce ne sont pas les quelques effets d'éblouissement et les effets de chaleur au moment du décollage de l'appareil qui risquent de nous impressionner et surtout de nous faire oublier la modélisation sommaire des bâtiments et des unités ennemies ou alliées. Cette simplicité se retrouve également dans les briefings : du texte qui défile dans une interface minimaliste avec une pauvre voix off. Souvenez-vous des mises en scène de Jungle Strike et de Nuclear Strike sur PSone ; EA faisait dix fois mieux sur une console deux fois moins puissante. Il y a comme qui dirait, une « pouille dans le cotage ». Autre inquiétude, l'aspect tactique ne semble pas aussi poussé que nous l'espérions. Il se résume à utiliser, lors de certaines missions, des unités alliées comme s'il s'agissait d'une arme secondaire. Les objectifs nous ont également paru bien bateau. La seule bonne surprise de cette version bêta, c'est le pilotage de votre engin. Les contrôles rappellent celui d'un Harrier. En clair, vous pouvez opter pour un vol stationnaire, lorsqu'il s'agit de détruire des cibles peu mobiles, ou passer en mode Jet, pour les combats aériens. Lors de certaines missions, vous aurez également la possibilité de conduire une grosse Jeep armée de mitrailleuses, mais ces phases, qui font beaucoup penser à Smuggler's Run, ne nous ont pas du tout convaincus : vous devrez slalomer entre des mines et éviter les jeeps ennemies pour rallier un waypoint. Difficile de faire plus simpliste. Bon, ben voilà, vous savez tout, il ne reste plus qu'à prier à genoux sur du verre pilé pour que les choses s'améliorent.

Des reliefs réalistes mais peu de détails et des textures uniformes.



Le pilotage de l'engin est assez intéressant.

Who the fuck are u ?

Camden Development Studio a été fondé en 1994. Cet ex-studio interne de feu Psygnosis n'a, jusqu'à présent, pas véritablement donné naissance à des productions inoubliables, loin de là. Leur titre le moins raté, Kingsley's Adventure, mettant en scène un petit renard, est carrément passé inaperçu au moment de sa sortie sur PSone. On leur doit également Team Buddies, un jeu de stratégie parodique et Blast Radius, un clone sans grand intérêt de Colony Wars que tout le monde ou presque a oublié.

MOBI FIESTA

Epate tes ami(e)s

Encore plus de logos, de sonneries, de messages, DE FUN

La compil' DES SONNERIES

En appelant le 08 99 70 22 00*

Tv et Films

Les Bronzés	50007
Superman	50009
Indiana Jones	50011
James Bond	50012
Mission Impossible	66007
Ghostbuster	50006
Le Parrain	50016
Rocky	50008
Pretty Woman	50014
La Panthère Rose	66008
Candy	56001
Capitain Flam	56002
Goldorak	56003
Chapi Chapo	58006
Beverly Hills	66003
Simpsons	66010
Chapeau Melon	66004
Mc Gyver	66006
X-Files	66012
Dallas	66015
Starsky et Hutch	66018
La Petite Maison	66017
Friends	66019
Dawson Creek	66023
Buffy	66026
Magnum	66020
Albator	56011

Les Classics

Marche Nuptiale	59002
J'ai Encore Rêvé d'Elle	69003
Au Clair De La Lune	53003
Love Me Tender	64001
Let It be	68001
La Vie En Rose	51005
YMCA	57004
Happy Birthday	70005

Hits du Moments

Miss California	60016
Sexbomb	57005
Zombie	60003
All For U	60004
Cow Boys And Kisses	60005
Crazy	60006
Get Up Stand Up	63001
Daddy DJ	60007
I'm Out Of Love	60011
Lady	60012
One More Time	60017
Oops I Did It Again	60018
Suprême	60021
Survivor	60022
Lolita	51006
Tomber La Chemise	51017
Je n'ai Que Mon Ame	51012
Me Gustas Tu	51015
I Shot The Sheriff	63005
Angela	51020
7 Days	55005
Here With Me	55008
It Wasn't Me	55009
Lill Bow Wow	55010
Rnb 2 Rue	55014
So Fresh	55015
Stan	55016
Surfin'USA	64002
I Will Survive	65001
Aicha	67003
Light My Fire	68002
Stairway To Heaven	69002

Les Logos STARS

En appelant le 08 99 70 22 00*

C'est trop GEANT 2x plus grand

En appelant le 08 99 70 05 05*

Spéciales DEDICACES

ENVOIE DES CARTES SONORES DROLES ET SYMPAS A TES AMIES

appelle le 08 99 70 71 17*

Sélectionne le thème du message : amour, anniversaire, mariage, vacances..., Choisis le message, imitation de sketchs délirants.

Enregistre ta dédicace, entre le n° de tel de ton ami(e) et nous lui envoyons le tout.

messages EXPLOSIFS

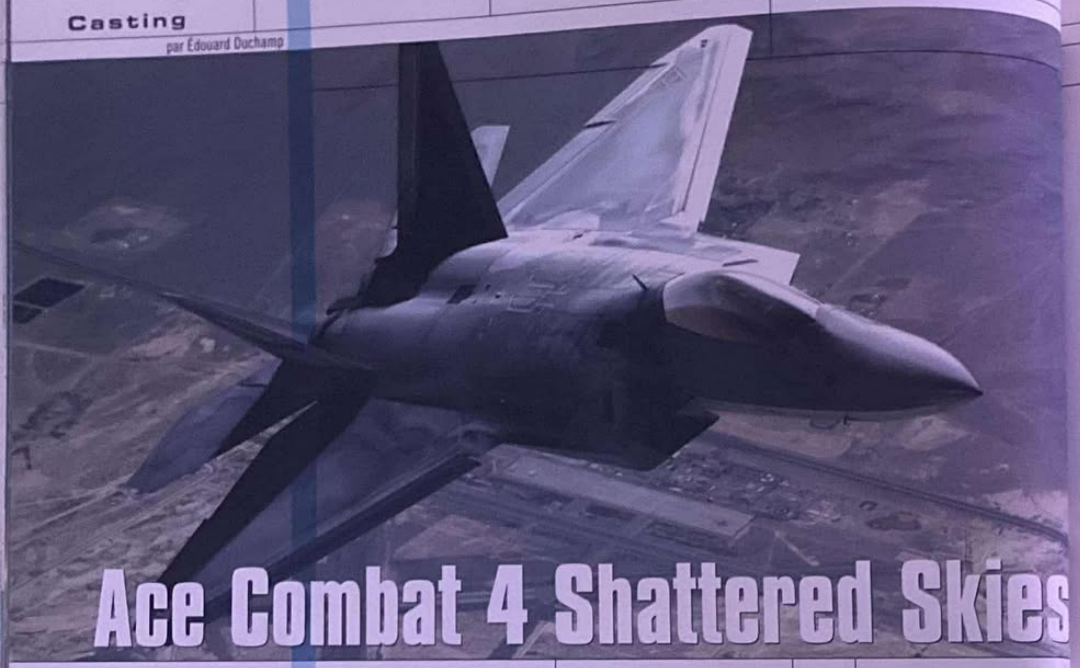
Donne du répondant à ton répondeur en appelant le 08 99 70 71 07*

Choisis ton annonce : imitations, parodies et charge-la sur ton répondeur

*8,83 Fr/appel soit 1,34 euro + 2,21 Fr/mn soit 0,35 euro - Média Consulting - RCS : Nanterre B391068343

Logos sont compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210,9000i, 9110i et b415.
Sonneries compatibles sur Nokia : 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210 et 9110i, ainsi que sur Siemens : MC950, MC959, MC 932, MC 936, MC939, MW939 et MC940, Philips : Azalis, Savvy et Xenium et sur Motorola : V100, P250 et V50.

par Édouard Duchamp



Ace Combat 4 Shattered Skies

L'autre grande saga de Namco

Les avions ont toujours été parmi les jouets préférés des petits garçons. Et ce n'est pas Namco qui va dire le contraire en nous offrant un jeu toujours aussi impressionnant et riche en détails.

GENRE : Combat aérien
ÉDITEUR : Namco
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
SITE INTERNET : www.namco.co.jp (en japonais)
DISPONIBLE non communiquée

La vue cockpit est la préférée des fans de sensations. Les modélistes préféreront la vue externe, bien entendu.

Une forêt plus vraie que nature !

Ace Combat 4 arrive enfin. Deux ans après son prédécesseur. Preuve s'il en est que, tout comme le bon vin, c'est avec les années que les jeux se bonifient. Il faut dire qu'avec ce précédent volet, Namco était allé très loin dans l'exploration technique des capacités de la console, la PSone alors. Une distance d'affichage impressionnante, une finesse graphique inconcevable et un plaisir de jeu toujours aussi efficace. Il fallait donc faire mieux. Première constatation pour l'équipe de Namco : techniquement, elle était déjà allée au bout de la console. Il fallait donc changer de plate-forme, de support. Proche de Sony depuis toujours, Namco possédait un statut de privilégié aux côtés du constructeur et put très tôt tâter de la PS2 afin de se faire une idée de ses capacités. Convaincu, après quelques essais fructueux (Ridge Racer 5, Tekken Tag Tournament), Namco donna donc le feu vert à l'Ace Combat team pour développer une suite sur le monolithe noir plutôt que sur le pavé gris (ou la pierre blanche selon les versions).

Un photo-réalisme saisissant

Les premières minutes de jeu sur Ace Combat 4 sont frappantes. De beauté, tout d'abord. Afin de rendre les décors plus vrais que nature (on parlera ici de notions de « photo-réalisme »), des astuces ont dû être trouvées, puis mises en place. Les graphistes de Namco ont donc utilisé des photos prises par satellite qu'ils ont ensuite étudiées. Ces photos au rendu si particulier, comme lorsque vous décollez d'une piste en avion par exemple, étaient assez difficiles à restituer. Qu'à cela ne tienne, les graphistes voulaient un rendu similaire. Alors, au lieu de copier ces photos, ils les ont finalement scannées en très haute résolution, puis les ont traitées pour qu'elles soient affichées tel quel lors des parties. En effet, si les photos avaient été placées au fond de l'écran, le joueur aurait certes trouvé cela bien joli, mais en s'approchant du sol, aurait vite compris que la terre était plate et que les montagnes n'étaient qu'illusion ! Il fallait donc retravailler ces images non seulement pour qu'elles puissent entrer dans les critères d'affichage de la console, mais aussi pour leur donner du relief, les gonfler au niveau des montagnes, les creuser au niveau des vallées et repérer où placer des éléments en 3D comme les immeubles ou les ponts. Un travail de titan, qui aura mobilisé une équipe entière de graphistes pour un brillant résultat, il faut bien l'avouer. Ace Combat 4 utilise donc directement des photos prises par satellites, à peine retravaillées, ce qui nous offre, lors des ralentis, entre autres, un rendu époustouflant, réaliste. Un simulateur de vol sur PC actuel, en comparaison, vous offrira des graphismes bien moins réalistes.

Des appareils qui ne sont pas en reste

Pour ce qui est des avions, Namco abandonne le futur proche d'Ace Combat 3 pour revenir dans la dure réalité militaire de notre monde. Nous voici donc aux commandes d'avions aussi prestigieux et adulés des fans de modélisme que le F16, le F14-Tomcat, le bombardier A-10 et son cockpit en titane ou encore le très français Rafale (un des meilleurs avions du jeu, soit dit en passant) pour n'en citer que quelques-uns. Et si Gran Turismo est la référence des fans de véhicules sur route, nul doute qu'Ace Combat 4 deviendra la nouvelle référence en matière de détails et de précision pour l'affichage, sur un écran, de ces avions aussi détaillés que possible. Vu qu'il sera possible de les admirer sous toutes les coutures et de profiter d'une excellente gestion de la lumière qui vient se refléter sur la carlingue de l'appareil, nul doute que les fans troqueront leur abonnement au salon du Bourget contre un DVD-Rom d'Ace Combat 4. Comme pour les graphismes au sol, un tel rendu de réalisme pour les avions n'a pu être obtenu qu'avec, bien entendu, une somme de travail colossale mais aussi une montagne de documentation. Pour commencer, l'équipe son de Namco s'est rendue sur plusieurs bases aéronautiques japonaises afin d'enregistrer des sons d'atterrissage, de décollage et d'accélération de divers moteurs d'avions. Cela pourra vous surprendre, mais le Japon dispose encore d'une petite force d'intervention aérienne qui comprend un grand nombre d'appareils que vous allez retrouver dans le jeu. Bien entendu, les programmeurs en ont profité pour faire un petit tour aux frais de la princesse Namco…

Briefing et choix cornélien…

Après tous ces détails techniques sur la réalisation, le réalisme, la qualité graphique du jeu, il est grand temps de passer au sujet qui nous intéresse le plus : l'intérêt et le déroulement du jeu. Comme dans les précédents volets, chaque mission commence par un briefing, histoire que vous ne fassiez pas n'importe quoi. C'est à ce moment-là que l'on prend connaissance des objectifs et surtout des conseils que l'on vous donnera pour gagner du temps. En effet, si la plupart des missions consisteront à détruire tous les ennemis du secteur, vous obtiendrez cependant une substantielle prime en fin de mission si vous exécutez votre tâche avec célérité. Et lorsque l'on sait qu'il vous faudra, comme à l'accoutumée dans cette série, vous procurer avions et armement par vos propres « moyens », c'est une phase qu'il ne faudra pas sous-estimer. Vous voici donc devant la table des opérations, votre feuille de route devant vous. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre coucou. Là encore, avoir écouté le briefing vous aura permis de vous rendre compte qu'un bombardier ne sera pas idéal pour intercepter des avions furtifs à très haute altitude, et le choix de l'armement avant de débuter une mission sera généralement primordial pour la réussite de celle-ci.

Lors des ralentis, 6 caméras différentes sont disponibles. Et pour les plus narcissiques, il sera immédiatement possible de revoir ses actions à n'importe quel moment de la mission.

Les phases de décollage et d'atterrissage sont, bien entendu, de la partie en mode Normal ou Hard.

Les indications à l'écran vous seront utiles pour tous les passages un peu fouillis du jeu.

Un jeu qui en vaut la « chandelle »

Le jeu commence. Enfin. Première constatation : l'ambiance est excellente ! Les commentaires radio de vos supérieurs, de vos coéquipiers et même de vos adversaires fusent dans tous les sens, donnant un sentiment grisant d'action soutenue. Que l'on vous appelle à l'aide, que l'on vous indique que vous êtes pris en chasse ou que vous quittiez la zone de mission, tout est là pour vous plonger dans le combat. Seconde constatation : c'est véritablement très beau. Grâce à un principe de cockpit virtuel, qui vous permet de « tourner la tête » lorsque vous êtes en vue subjective, il vous sera possible de surveiller vos ailes, de suivre une cible des yeux ou encore parfois de zoomer sur un objectif. Très utile lorsque des ennemis se cachent derrière des structures, comme les sous-marins à l'abri dans leur chantier. Bien entendu, les objectifs des missions sont variés, et l'on passe d'un bombardement à une interception sans oublier les simples dogfights, mais il est vrai que le jeu pourra sembler un brin répétitif après plusieurs niveaux enchaînés. Techniquement, par contre, la claque est là, et la lassitude que procurera le jeu sera vite effacée par les possibilités offertes. On regrettera aussi que les décors, superbes en altitude, perdent de leur réalisme une fois en rase-mottes. Mais il fallait faire un choix et Namco, en faisant celui de l'arcade et du spectaculaire, prouve une fois de plus que choisir le grand public ne signifie pas forcément bouder les fans d'un genre pourtant assez rare. Un titre qu'il nous tarde de voir arriver dans sa version européenne.

Des replays ultra-dynamiques retraçant vos plus beaux dogfights !

Un mode Deux Joueurs anachronique ?

Peu de joueurs s'en souviennent, a priori, mais dans le premier Ace Combat (1995, tout de même), il existait un mode Deux Joueurs, qui n'avait jamais été repris dans les autres volets. Voici donc, à la demande générale (?), ce mode pour familles nombreuses à nouveau implémenté dans Ace Combat 4. Étrange…

par Le Pixx

GENRE : Course d'objets volants
ÉDITEUR : Kalisto-Gaumont
DÉVELOPPEUR : Kalisto (France)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE fin 2001

NY Race

Kalisto passe la cinquième !

La PlayStation 2 étant trop jeune pour avoir connu le jeu « Le Cinquième Élément », il était temps de combler cette carence, avec un produit à la hauteur. NY Race arrive, il sera mieux que son modèle et, ça, c'est pas un mal.

Bon, c'est vrai, je l'avoue, lorsque j'ai entendu dire qu'un nouveau jeu Kalisto n'allait pas tarder à se pointer et qu'il devait nous replonger dans l'univers du Cinquième Élément, j'étais plus que sceptique. Allez savoir pourquoi ? Passé cette phase de doute, je suis allé dans les locaux de Kalisto à Paris, pour voir à quoi allait ressembler cette resucée que je redoutais, le 5e Élément ne nous ayant pas laissé un souvenir impérissable sur PSone. Et là, je dois avouer que les gars de Kalisto m'ont épaté. Comme quoi les a priori…

Pour la forme, NY Race est un jeu de course dans lequel on a le loisir de piloter les bolides volants qui peuplent l'univers du *Cinquième Élément*, le film de Besson. L'intérêt, ici, est que la course se déroule en vraie trois dimensions. Ainsi, on peut doubler les concurrents par-dessus, par-dessous, tout comme sur les côtés, et l'intérêt dans l'intérêt (quelle souplesse !) est que les lois physiques régissent l'épreuve. On ira toujours plus vite en piqué et on ralentira en cherchant à prendre de l'altitude. Les circuits ressemblent à d'immenses couloirs de 150 mètres de haut, sur une trentaine de large, au plus étroit, et sont la reconstitution fidèle du New York vu dans le film. Il y aura une douzaine de niveaux disponibles, sur 4 univers différents, et on pourra piloter jusqu'à 25 véhicules possédant leurs propres caractéristiques. Bien sûr, une foule de bonus seront dispersés dans les circuits, mais dans la mesure où ces derniers seront très vastes, il faudra s'écarter de certaines trajectoires pour trouver lesdits bonus !

Un moteur générique

Dès les premières minutes de visionnage, on est vraiment surpris de se retrouver aussi loin de la piètre qualité graphique et ludique du jeu Le Cinquième Élément. Un nouveau moteur générique a, en effet, été conçu. Il se nomme « Kaïri » et fait donc ses armes dans ce jeu de course. Il permet une bonne gestion des graphismes, de la physique, des éclairages et du son. S'il s'exprime déjà correctement dans NY Race, il faut tout de même souligner deux points. Premièrement, le moteur n'en est qu'à ses balbutiements. Deuxièmement, il est générique, c'est-à-dire que Kalisto a cherché à créer un outil capable de s'appliquer à tous les genres de jeux possibles et disponibles pour les futurs développements. Et lorsqu'on voit ce que donne ses premiers pas, on se dit que ça promet ! Bref, Kalisto semble reparti sur une bonne pente. En tout cas, on croise les doigts pour ces Frenchies malmenés par la bourse mais qui, contrairement à d'autres, savent de quoi ils parlent lorsqu'il s'agit de jeux vidéo. À bon entendeur.

Non content de pouvoir piloter des bolides de course, on pourra aussi conduire des camions à la maniabilité digne de celle d'un sous-marin nucléaire soviétique.

L'intérêt des courses dans les bas-fonds sera de pousser une pléthore d'obstacles à travers les passages étroits du circuit.

Kalisto : la résurrection ?

Dire que Kalisto battait de l'aile en 2000 tient du doux euphémisme. Le chiffre d'affaires espéré était de 170 millions de francs, et celui atteint en fin d'année ne s'élevait qu'à 19 millions. 2001 fut l'année charnière. Il a donc fallu faire des choix. Dans un premier temps, l'entreprise bordelaise n'a pas reconduit une trentaine de poste intérimaires ou à durée déterminée. Puis, ce sont une quinzaine de licenciements qui ont été annoncés, en même temps que l'arrêt du développement de jeux pour les téléphones Wap. Histoire d'être plus constructif, Kalisto s'est spécialisé dans la prestation de service, qui génère peut-être moins de chiffre d'affaires, mais, en proportion, davantage de bénéfices. De plus, la société GEM a mis à disposition du développeur 15 millions d'euros, lui offrant ainsi un véritable ballon d'oxygène. Enfin, le chiffre d'affaires du premier semestre 2001 s'élève à 55 millions de francs, tandis qu'une projection fiable de ce même chiffre s'élèverait à 80 millions de francs pour toute cette année. O.K., ça fait un peu chronique boursière, mais il ne faut pas rêver : pas d'argent, pas de création !

L'argent, gardez-le pour là-bas.

CARTE 12-25

-25% À -50%*
SUR LE TRAIN
L'AVION
LA VOITURE

La Carte 12-25, c'est toute l'année :

- *Jusqu'à -50%* sur tous vos voyages SNCF en France et -25%* garantis,*
- *-25%* sur la location de voitures AVIS (formules Week-end gare et Semaine gare), sans supplément jeune conducteur,*
- *-25%* sur le prix Jeune Eurostar vers Londres,*
- *-25%* sur plus de 700 vols à travers le monde avec United Airlines, Lufthansa, Air Canada et SAS.*

voyages-sncf.com

* Soumis à conditions. Hors tarifs jeune et/ou promotions selon les compagnies aériennes. Renseignez-vous dans les points de vente de chaque prestataire en France.

eurostar AVIS UNITED AIRLINES AIR CANADA Lufthansa SAS SNCF

par François Tarrain

Tout simplement unique

Herdy Gerdy

GENRE : Plate-forme/aventure
ÉDITEUR : Eidos
DÉVELOPPEUR : Core Design (G.-B.)
SITE INTERNET : www.eidos-france.fr
DISPONIBLE en novembre 2001

Véritable conte onirique, Herdy Gerdy est non seulement un jeu au concept original, mais aussi et surtout une production à la réalisation de haute volée. Un OVNI dans la galaxie PS2, qui ne peut laisser personne indifférent…

Herdy Gerdy est un jeu inclassable, un exercice de style ambitieux et inhabituel de la part d'un studio plus coutumier des Tomb Raider à rallonge ! Étonnant en effet, de voir ce projet germer dans l'esprit des développeurs anglais de Core Design, qui, pour le coup, délaissent leur Lara « gros bifetons » Croft et se tournent vers de la pure expérimentation ludique. Le but avoué ? Se démarquer du lot des productions vues et revues sur PS2 et proposer quelque chose de réellement neuf aux joueurs. Un truc joli tout plein, esthétiquement peaufiné à l'extrême, et ultra-immersif… Un conte moderne en clair, aux mécanismes de jeu inédits et à l'ambiance à mi-chemin entre *Babe* (le film) et les contes de Grimm. Résultat, cette volonté très marquée (et très assumée) de concevoir un univers aussi décalé qu'onirique confère à Herdy Gerdy une patte unique et une identité graphique étonnante. Car ce jeu ne ressemble à rien de connu : l'esthétique générale très « cartoon » n'emprunte son style à aucun dessin animé recensé, les personnages et autres créatures rencontrés semblent tout droit sortis de l'imagination débridée d'un enfant, et le concept même du jeu s'avère complètement bâtard. Plate-forme, aventure, action, réflexion, gestion… Tous les genres se télescopent pour aboutir à un résultat hybride, que l'on ne sait pas trop comment aborder…

Histoire de bergers

Sur une île imaginaire hyper-paradisiaque, un tournoi est organisé tous les quatre ans pour désigner celui qui se verra confier le « Gland du Pouvoir », un objet magique permettant de faire régner paix et équilibre sur le royaume. Et pas n'importe quel tournoi ! Ici, pas question de joutes guerrières ou de compétitions musclées… Non, ceux qui « s'affrontent » ne sont pas des preux guerriers rompus à toutes les techniques martiales, mais des bergers devant faire la démonstration de leurs talents, face à des troupeaux sauvages ! Seulement voilà, comme dans tout conte qui se respecte, il y a un accroc à ce joli tableau : en guise de méchant de service, un infâme dictateur a trouvé le moyen de remporter le Gland du Pouvoir à tous les coups, faisant depuis régner la terreur dans les parages… Arrive alors un berger super-réputé, genre quatrième dan de domptage de troupeau, seul participant suffisamment doué pour atomiser le dictateur lors du tournoi ! Et là, manque de bol, le pauvre gus se prend, la veille de la compétition, un sort de sommeil dans les ratiches… Pfui, joli bronx ! Ne reste alors qu'une seule solution : Gerdy, le fils de l'hypersomniaque-malgré-lui, qui décide de participer au tournoi pour sauver l'honneur de la famille (et accessoirement réveiller le pater). Paddle en main, vous voilà promu berger novice, seul espoir des opprimés…

Premiers pas

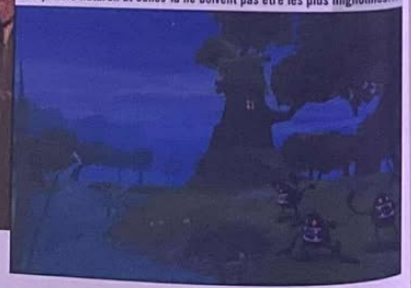
C'est lors d'une visite dans les studios anglais de Core Design que nous avons pu faire nos premiers pas dans le monde d'Herdy Gerdy. Et là, première claque : l'univers d'Herdy Gerdy est d'une beauté à couper le souffle ! Intégralement en 3D, les différents niveaux regorgent de textures entièrement réalisées à la main, conférant à l'ensemble un rendu proche d'une vaste peinture à l'huile animée… Chaque objet, chaque arbre, chaque créature, chaque centimètre carré de terrain adopte une teinte et un style différents. Tons ocres d'automne, nuances infimes de vert, teintes bleutées de la neige… La palette des couleurs, associée à la finesse des textures, vous plonge fissa dans un monde chatoyant et ultra-riche, dans lequel vous devrez suivre le parcours initiatique d'un gamin qui voulait devenir le plus grand des bergers. Pour ce faire, vous devrez apprendre à connaître la faune locale, à saisir les rouages du règne animal peuplant ces lieux étranges, à comprendre les interactions entre chaque espèce et à jouer de ruse pour « dompter » chaque créature. Et des bestioles il y en a un paquet ! Les petites dociles, qui vous suivront sans se faire prier, les peureuses, les allergiques à l'eau, les volantes, les rampantes, les nocturnes… Et puis, il faudra également composer avec les prédateurs, les charognards, les fourbes… Pour en attirer certaines, il faudra utiliser des objets magiques, pour en repousser d'autres, trop menaçantes, il faudra tendre des pièges ou tailler la route jusqu'à un refuge… Bref, le jeu a beau être divisé en niveaux à part entière avec des missions précises à remplir, on ne peut s'empêcher de se sentir perdu au sein d'un environnement aussi riche ! C'est là que le côté initiatique de l'aventure prend tout son sens. Proposant une liberté de mouvement totale (les niveaux se chargent sans temps mort, en utilisant la technique dite du streaming), vous dirigez le jeune Gerdy où bon vous semble. Verts pâturages, inextricables forêts, villages, fermes… Dans chaque lieu, il vous faudra observer les créatures batifolant de-ci, de-là et échafauder une stratégie adaptée à chaque situation (bien souvent rassembler un certain nombre de spécimens d'une espèce dans un enclos). Bien entendu, c'est à force de tâtonnements et d'expériences plus ou moins hasardeuses que vous apprendrez à maîtriser les rouages de cet écosystème complètement barré (tiens, qu'est-ce qui se passe si j'essaye de faire cohabiter ces deux espèces au même endroit ? Merde, ils se bouffent !). Alors seulement, vous excellerez petit à petit dans l'art d'être un bon berger, et peut-être alors pourrez-vous affronter le dictateur et réveiller votre père…

Hardi Gerdy

Comme en attestent les photos qui ornent ces pages, Herdy Gerdy bénéficie d'une esthétique hors normes et d'un cachet vraiment unique. Ça, c'est pour la forme. Quant au fond, au cœur du jeu, il propose un gameplay aux rouages plus complexes qu'il n'y paraît. Car autant l'idée d'incarner un simple berger peut sembler saugrenue, voire stupide, autant cela implique une certaine dose de réflexion et de bon sens de la part du joueur. Entre la multitude d'espèces à apprivoiser (chacune d'elles est dotée d'une Intelligence Artificielle complexe) et la nécessité de faire cohabiter tout ce beau monde dans le même espace, autant dire que votre travail ne sera pas de tout repos. Maintenant, sorti de là, une chose est également très claire : avec son concept hybride, à cheval entre plusieurs genres et son ambiance féérico-enfantine, Herdy Gerdy ne plaira pas à tout le monde ! Car à n'en pas douter, une certaine frange de joueurs (peut-être ceux qui ont perdu leur âme d'enfant) n'accrochera pas à cette production… Mais n'est-ce pas là le signe premier de la vraie originalité : n'être accessible qu'à ceux qui voudront bien se donner la peine de surmonter la nouveauté pour aller explorer des champs ludiques encore inconnu ?

Un scénario digne d'un songe à la Tim Burton !

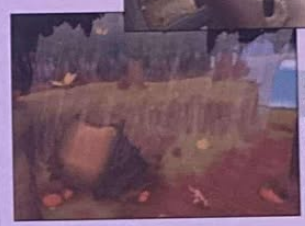
La sensation de pouvoir observer les décors à perte de vue est un leurre : ici, les arbres les plus éloignés sont en fait une seule et même texture délimitant les contours du niveau.



Les différentes créatures peuplant l'île jouent toutes un rôle précis dans l'équilibre naturel. Et celles-là ne doivent pas être les plus mignonnes…

Le rendu graphique est assez indéfinissable : entre le carton-pâte et la peinture, les édifices comme la végétation ne ressemblent à rien de connu.

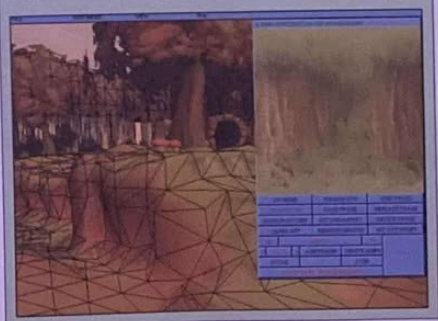
Certaines séquences se déroulent au sein de bâtiments… sans aucun temps de chargement entre les extérieurs et les intérieurs.



Proposant une vue à la 3e personne, le jeu alterne les angles de caméra rapprochés et panoramiques.

Les artistes du pixel

Lors de notre visite dans les studios de Core Design, à Derby, en Angleterre, nous avons pu prendre toute la mesure du titanesque travail abattu par les membres de l'équipe en charge de Herdy Gerdy. Véritables virtuoses du code, doublés d'artistes « traditionnels » talentueux, ils nous ont fait la démonstration de la puissance de leurs outils de développement. Pour chaque environnement du jeu, des textures peintes à la main ont été scannées, puis adaptées à chaque polygone composant le squelette des niveaux ! Ça paraît tout bête, n'est-ce pas ? Mais je peux vous affirmer que voir un graphiste peaufiner chaque millimètre carré des décors, pour obtenir un résultat proche de la perfection, ben, cela fait chaud au cœur. Oui, il existe bel et bien de véritables artistes dans le milieu du jeu vidéo… Et ça fait plaisir de s'en rendre compte en live !



PlayStation.2 PC
Action
Infiltration
Full 3D.
NOVEMBRE
2001
PlayStation.2
L'OMBRE DE ZORRO
http://zorro.cryogame.com
In Utero
cryo
© 2001 Cryo / Zorro Productions, Inc. ZORRO™. Developed by In Utero. All Rights Reserved.

par Kendy Ty

Des plates-formes mouvantes peuvent être actionnées par votre masse.

Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex

On prend les mêmes...

Première version à disposition, pour ce nouveau Crash. Après avoir quitté le giron Naughty Dog, Crash revient à la charge. Un soft très classique qui devrait néanmoins séduire les adeptes du genre. Reste à savoir si les amateurs d'originalités se laisseront charmer.

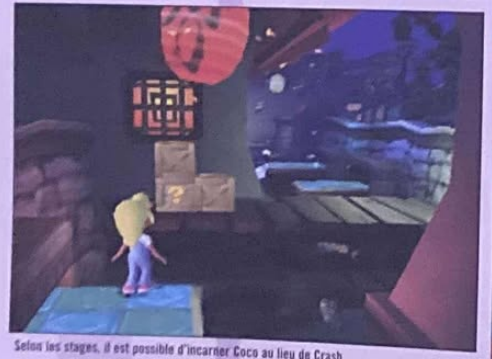
Traveler's Tales

Traveler's Tales est un développeur de jeu basé à Manchester. Il a essentiellement créé des softs qui s'adressent en priorité aux très jeunes joueurs. On lui doit des titres tels que A Bug's Life, Muppet Adventure, Rascal et Toy Story 2. Très habitué à la PSone, Crash Bandicoot 4 constitue le premier jeu que la firme britannique élabore pour la PS2. Gageons qu'il sera loin d'être le dernier !

Le quatrième épisode des aventures de Crash Bandicoot va débarquer sur PS2 pour cette fin d'année. Il faut savoir que ce n'est pas le développeur d'origine (Naughty Dog) qui s'est chargé de la conception de cet opus, mais Traveler's Tales. Heureusement, aucune différence sensible ne sera perceptible entre ce volet et les précédentes péripéties du marsupial déjanté. En effet, son principe demeure identique dans le fond. Vous devez fracasser la totalité des caisses qui parsèment les différents niveaux, pour pouvoir accéder aux stages suivants. On retrouvera aussi le concept des pommes à récolter pour gagner des points et s'ajouter des continues. Bref, les habitués de la saga ne devraient pas perdre leurs repères. Autrement, Crash disposera de quelques mouvements en sus qui viendront étoffer sa palette d'interprétation, comme marcher sur la pointe des pieds ou piloter divers engins. Mais fondamentalement, rien ne devrait venir révolutionner son gameplay.

De la PSone en plus beau

À première vue, les graphismes font penser à ceux d'une PSone avec toutefois une résolution d'image supérieure. Mais en se focalisant sur les petits détails, on remarque de nombreux effets comme seule la PS2 peut en créer : du brouillard volumétrique, de la réflexion, des particules... En substance, ne vous arrêtez pas aux rendus des clichés, le titre s'avère bien plus attractif en mouvement. Le design des protagonistes n'a pas connu de grande modification. L'univers est toujours aussi « toonesque » et le style esthétique sciemment aseptisé avec des textures fort simplistes. Mais ne vous y trompez pas, il est fort à parier que les joueurs en culotte courte se laisseront aisément séduire par sa réalisation mignonne. Du point de vue du rythme de jeu, les parties offriront plus d'objectifs variés que les autres épisodes de la série, avec un nombre plus important de machines à contrôler (avion, bathyscaphe, robot...) et d'ennemis insolites encore plus coriaces. En somme, Crash Bandicoot 4 devrait contenter tous les adeptes de la plate-forme même si les innovations demeurent assez restreintes. Une affaire à suivre de très près.



Selon les stages, il est possible d'incarner Coco au lieu de Crash.

Un dragon aux intentions pas très louables vous poursuit !

GENRE : Plate-forme/action
ÉDITEUR : Vivendi Universal Interactive Publishing
DÉVELOPPEUR : Traveler's Tales (États-Unis)
SITE INTERNET : /
DISPONIBLE en novembre 2001

THE EVOLUTION OF MOTOCROSS*

MX2002 featuring Ricky Carmichael™

20 Circuits de Motocross, Supercross, Amateur et Freestyle

Un mode freestyle incroyable

30 des meilleurs pilotes de 125CC, 250CC et Freestyle

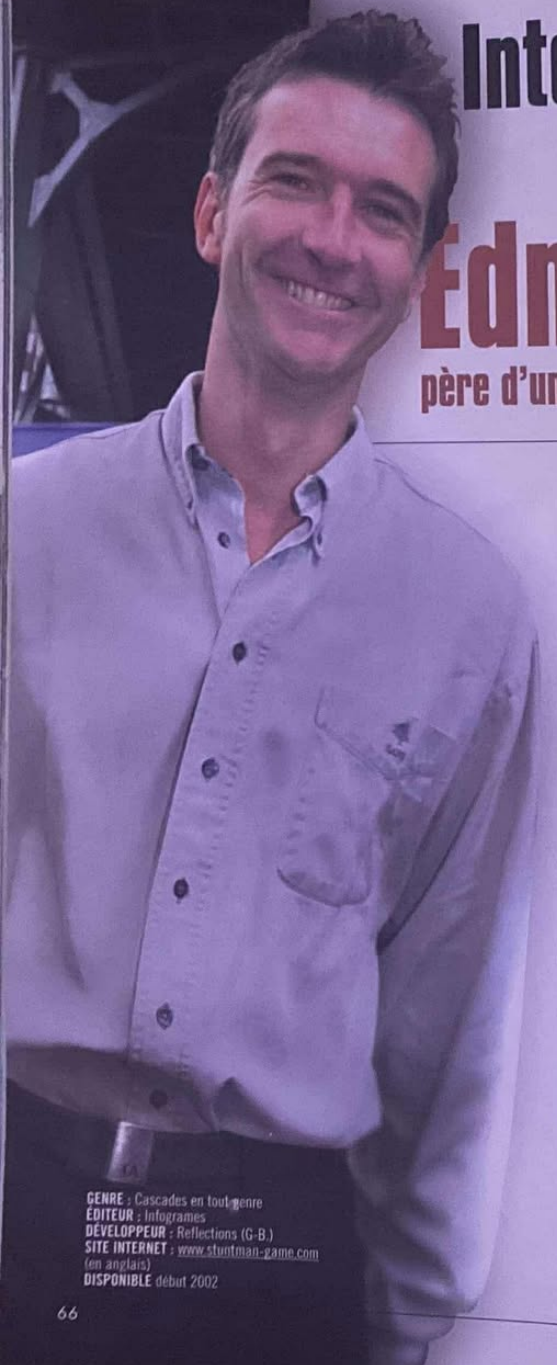
Kawasaki Team Green
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
THQ
www.thq.fr

MX 2002 featuring Ricky Carmichael Game and Software—© 2001 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. Developed by Pacific Coast Power and Light Company. MX, Pacific Coast Power and Light Company, THQ and their respective Logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Kawasaki® is a registered trademark of Kawasaki Motor Corp., U.S.A. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Game Boy and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo of America, Inc.

par Julien Chièze

Interview de Martin Edmondson

père d'une simulation hors normes



GENRE : Cascades en tout genre
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Reflections (G-B.)
SITE INTERNET : www.stuntman-game.com (en anglais)
DISPONIBLE début 2002

Soucieux d'en apprendre plus sur les coulisses de Stuntman ? Désireux de mieux percer les secrets de conception du nouveau bébé des créateurs de Driver ? Pas de problèmes, car, en notre compagnie, Martin Edmondson, tête pensante de Reflections a décidé de lever une partie du voile… et ce rien que pour vous !

Play2 Mag : Destruction Derby, Driver et maintenant Stuntman… vous cultivez une vraie passion pour les voitures.

Martin Edmondson : Certaines personnes s'enthousiasment pour le football, d'autres pour l'aviation. Pour ma part, j'ai eu très rapidement un véritable coup de foudre pour les voitures, leur carrosserie, la vitesse… Dans mon enfance, chaque week-end, j'allais assister à des courses, voire à des compétitions non-officielles. Il y avait comme de l'électricité dans l'air. Puis j'ai grandi et cette passion a pu s'exprimer d'une autre manière, à travers les jeux que nous avons créés. Aujourd'hui, nous sommes devenus des spécialistes dans ce domaine. Bien maîtriser un sujet est devenu primordial dans notre industrie, mais avec l'arrivée de la PlayStation 2, nous souhaitions nous imposer une sorte de nouveau défi…

Et l'idée de développer un titre intégralement articulé autour de cascades automobiles est apparue comme une évolution logique…

Disons qu'avec mon frère, nous avons toujours été fascinés par les films où les cascades se succèdent. Après Driver 2, nous avons donc pensé qu'il serait intéressant de retranscrire cette excitation en plaçant le joueur directement dans la peau d'un cascadeur sur un plateau de cinéma. Certes, cela nous obligeait à revoir beaucoup d'éléments par rapport à nos précédentes productions, mais il s'agissait d'explorer une autre manière de prendre du plaisir avec une voiture.

Répéter sans cesse différentes cascades ne risque-t-il pas d'engendrer une certaine lassitude ?

Sincèrement, je ne le pense pas, et ce pour plusieurs raisons. En effet, nous avons veillé à ce que la progression s'effectue en souplesse, permettant au joueur d'accéder régulièrement à de nouveaux challenges, de nouveaux types de cascades. De plus, comme vous avez pu le constater, les environnements sont suffisamment variés et interactifs pour laisser une certaine liberté d'expression. Et même si le cheminement à travers le jeu reste assez dirigiste, chaque partie maintiendra un caractère unique.

À ce propos, pouvons-nous espérer une prise en compte de facteurs comme l'originalité, une sorte de note de créativité ?

Je dois avouer que nous y avions songé initialement, avant de revenir sur cette idée. En revanche, de nombreux éléments tels que la qualité de la réception, la vitesse d'impact dans certaines parties du décor, ou encore la prise de risque seront pris en compte. Cependant, n'oubliez pas que vous devrez toujours suivre les directives de votre metteur en scène, car, dans Stuntman, vous êtes au service d'un film.

L'immersion a donc été particulièrement soignée…

Tout à fait. Au cours de votre progression, plus votre renommée grandira, plus les réalisateurs de films à gros budget s'intéresseront à vous. Nous avons décidé de choisir un cheminement réaliste. Partir au bas de l'échelle, pour gravir chacun des échelons et faire en sorte que le joueur récolte vraiment le fruit de ses efforts. Plus vous serez talentueux, plus vous devrez prendre de risque afin de créer d'impressionnantes cascades. La dernière étape du jeu vous fera participer à un film de James Bond où je vous promets de belles montées d'adrénaline…

Actuellement les décors restent encore assez vides…

Rassurez-vous, la version finale inclura de nombreuses améliorations à ce niveau. Ainsi, vous pourrez voir de nombreux figurants, les caméramen seront disséminés sur le plateau, et dans certains endroits des véhicules seront présents afin de dynamiser les cascades. Le fait de connaître l'emplacement des caméras jouera d'ailleurs un rôle crucial, car il vous faudra composer avec elles, afin que vos actions soient filmées sous les meilleurs angles.

Y aura-t-il une place pour quelques actions surréalistes ?

Dès le départ, notre volonté fut de restituer, de la manière la plus pertinente possible, les craintes, l'exaltation, la vie d'un cascadeur. Stuntman se veut donc réaliste dans tout ce qu'il propose, mais vous n'êtes néanmoins pas au bout de vos surprises. Et puis, pour les plus casse-cou, le mode Arena permettra « d'expérimenter » quelques figures un peu moins conventionnelles. (sourire).

Votre sentiment sur la PlayStation 2…

Partons d'un constat simple : la PlayStation 2 est bien plus puissante que la PSone ou la Dreamcast de Sega. Aujourd'hui, il s'agit d'une console nouvelle génération à la pointe de la technologie et, même si travailler dessus s'est révélé plus complexe que ce que nous pensions, actuellement nous avons atteint la plupart de nos objectifs techniques. Stuntman intégrera des éléments poussant réellement la machine dans ses retranchements. Il s'agira d'un vrai jeu de seconde génération et je peux vous assurer qu'il existera un fossé avec les titres actuels.

Sony Europe commence à se faire de plus en plus insistant sur le jeu en ligne via Internet. Qu'en sera-t-il pour Stuntman ?

Inutile de préserver un quelconque suspens : Stuntman n'inclura aucun mode online. Il est encore trop tôt actuellement pour se lancer dans cette voie. Toutefois, peut être que des éventuels Stuntman 2 ou Driver 3 posséderont ce type d'interactivité. J'en serai en tout cas personnellement ravi, mais il existe encore beaucoup de questions sans réponse à ce sujet. En revanche, nous avons d'ores et déjà prévu de nombreux bonus pour les joueurs, comme un making of de la réalisation du jeu. De nombreux développeurs promettaient que la PlayStation 2 permettrait de rapprocher cinéma et jeu vidéo. C'est une promesse que nous voulons tenir.

Chaque séquence requiert une précision chirurgicale et une concentration de tous les instants. La classe.

Vous avez bâti votre réputation grâce à Driver. Ne considérez-vous pas Stuntman comme un tremplin à Driver 3 ?

Pour le moment, il est primordial que nous restions concentrés sur Stuntman. Cependant, Driver jouit d'une telle popularité, que nous serions stupides de ne pas franchir une nouvelle étape. Vous pouvez donc être assuré d'entendre prochainement parler d'un nouveau Driver. D'ailleurs, Stuntman pourrait bien dissimuler quelques surprises à ce propos, que les plus curieux d'entre vous seront ravis de découvrir.

Stuntman dissimulera quelques surprises à propos de Driver 3

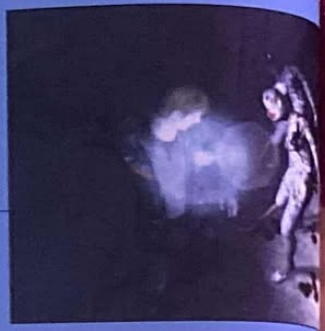
Dans les Stunt Arena, les bolides effectuent de sympathiques chorégraphies destructrices.

par François Tarrain

Hop là ! Un week-end en tête-à-tête avec Silent Hill 2. Chez moi, je ferme les volets, je monte le son à fond et je m'apprête à mettre un pied en enfer… Ambiance !

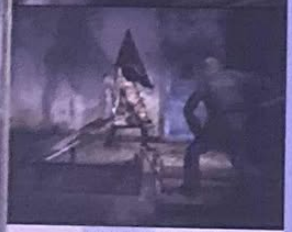
Silent Hill 2

Ha-gla-gla, méga-chocottes !!!



GENRE : Survival-horror
ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (Japon)
SITE INTERNET : www.konami.com/sh2/e/menu.html (en anglais)
DISPONIBLE en novembre 2001

Le moindre décor a été pensé pour vous mettre mal à l'aise, à la limite de la nausée, parfois !



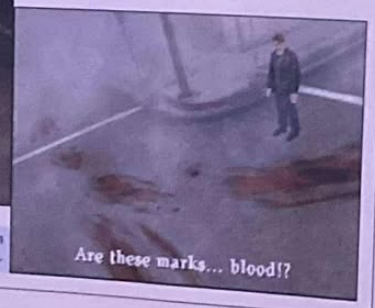
Le ballet des ombres sur les murs confère à certaines séquences une force visuelle impressionnante.

« Rouille, chiures séchées, poussière grasse, vomissures, infâme remugle du tout-à-l'égout bouché, odeur de mort, ces chiottes publiques n'ont de sanitaires que le nom… Mais bon sang, qu'est-ce que je fous là, devant cet évier ébréché, à regarder dans ce miroir sale, le visage défait d'un homme qui court après le fantôme de sa femme ! Comment puis-je croire à cette lettre, écrite de la main même de celle qui, il y a 3 ans, fut emportée par la maladie. Mary es-tu encore en vie ? Est-ce possible que tu m'aies donné rendez-vous à Silent Hill, cette ville balnéaire où, ensemble, nous avons passé de merveilleux instants ? Ma raison me pousse à croire que cela n'est qu'une mauvaise farce, mais au fond de moi subsiste l'infime espoir de te retrouver…. enfin ! Je dois en avoir le cœur net… Sortir de cet endroit…. Retrouver le chemin de Silent Hill, malgré l'épais brouillard qui nimbe la ville d'un voile opaque… Ambiance de mort, temps pourri, silence oppressant, rompu par la mélopée du vent s'engouffrant dans les arbres. Tout, ici, semble abandonné depuis des années. Les bâtiments alentours sont vides, aucun être vivant ne vient rompre ce sentiment de solitude absolue…. Vite, retrouver mon chemin à travers le dédale de voies boueuses conduisant à la ville… Le seul sentier praticable me mène tout droit à un cimetière. Foulant le sol poisseux, je devine, au milieu de la brume, une forme vaguement humaine, prostrée devant une stèle… Rencontre improbable, au milieu de ce no man's land, avec une femme aussi perdue que moi ; elle aussi est à la recherche de certains membres de sa famille… Passons notre chemin, elle ne m'apprendra rien de plus. Longeant une route côtière, où plusieurs voitures ont été abandonnées précipitamment par leurs occupants (pourquoi ?), j'arrive enfin dans les rues de Silent Hill, encore et toujours accompagné par ce maudit brouillard ! J'arpente alors les rues désertes, sans but précis… Quand soudain, au loin, apparaît une ombre éthérée filant dans les ténèbres ! Surpris, je décide de suivre la « chose »… Elle me mène à l'entrée d'une sorte de carrière désaffectée… Bruits de succion infâme, engeance vaguement inhumaine se tortillant dans tous les sens. Glurp, j'arrache une planche que je cale solidement entre mes mains… Et là, je frappe à l'aveuglette, je cogne, j'extériorise cette peur qui s'agrippe à moi depuis trop longtemps. La créature s'effondre. Morte ? Je ne cherche pas à savoir, préférant rebrousser chemin tout en récupérant au passage une vieille radio grésillante… Je cours maintenant à en perdre haleine, alors que d'autres engeances envahissent la ville ! Elles essayent de me barrer la route, mais la terreur sourde qui s'immisce en moi décuple mes forces… À force de déambulations, je parviens à pénétrer dans un immeuble vaguement décoré de meubles cassés. L'obscurité totale entrave ma progression dans ces lieux ravagés par je ne sais quelle gangrène… Trouver une lumière, sortir de là, trouver Mary… Et lever l'épais voile de mystère qui plane sur cette ville maudite… »

Pfui, c'te flippe !

Maman, les Indiens !!! Chocottes, pétoches, grosses sueurs froides et tout le toutim… Pfui, cette version preview de Silent Hill 2 aura parfaitement rempli son contrat ! Me scotcher pendant de longues heures et laisser couler dans mes veines le flot d'une terreur sourde et malsaine ! Oui, l'expérience est hallucinante, tant la tension nerveuse distillée par les images chocs de Silent Hill 2 fait monter la pression crescendo, sans répit… Alors O.K., on pourra toujours arguer que, finalement, cette suite ressemble un peu trop à la version PSone. Ouais, c'est en partie vrai pour les lieux visités et pour le gameplay général… Par contre, grâce à la réalisation de haute volée, cet épisode PS2 parvient à décupler les sensations ressenties au paddle du premier épisode ! Tout, absolument tout dans Silent Hill 2 a été pensé pour vous mettre mal à l'aise : les décors suintant la crasse et la misère, les jeux d'ombres et de lumière saisissants, les ennemis aux réactions imprévisibles, les bruitages ultra-flippants, la mise en scène à mettre K.-O. un pacemaker en titane… Oui, tout ça pour dire que Silent Hill 2 tient toutes ses promesses et confirme une chose très importante : à sa sortie, le mois prochain, il ne faudra pas le mettre entre toutes les mains.

Les énigmes nécessitent impérativement une collecte d'indices parfois un peu fastidieuse.



Les premiers pas dans les rues désertes de Silent Hill n'ont rien de rassurant…

DOMINARIA CHERCHE UN NOUVEAU MAÎTRE...

...VOUS peut-être.

L'*Apocalypse*™ a profondément changé Dominaria. Les routes ne mènent plus que vers des horreurs. Une seule loi règne.

La loi du plus fort.

Odyssée™ va vous faire découvrir une terre sauvage, à vous de trouver les bonnes armes pour survivre et affronter vos adversaires.

' Disponible le 02 Octobre 2001'

ODYSSÉE

Pour plus de renseignements contacter :
Service Consommateurs de Wizards of the Coast
Par téléphone : 01 43 96 35 65
Par E-mail : Custserv-fr@Wizards.com
Ou sur le site : www.wizards.fr

EXPERTS MAGIC L'Assemblée

Magic L'Assemblée, Apocalypse, Odyssée, WIZARDS OF THE COAST, ainsi que leurs logos et les symboles de mana sont des marques déposées de Wizards of the Coast Inc., filiale d'Hasbro. Ill Kev Walker. ©2001 Wizards.

Face à la déferlante de jeux sur PS2 et dans un souci d'exhaustivité, voici venu le temps des Castings brefs ! Plus de 50 titres à venir traités en 11 pages… Ou comment savoir à l'avance où vont passer les deniers de Noël !

DNA (Dark Native Apostle)

ÉDITEUR : Virgin Interactive **DÉVELOPPEUR :** Hudson (Japon) **DISPONIBLE** fin octobre 2001

Vous incarnez, dans DNA, un personnage qui a perdu la mémoire. Vous découvrez néanmoins assez rapidement que vous possédez des capacités particulières : vous pouvez créer des bombes avec votre main droite, et votre main gauche possède des branchements avec lesquels vous pouvez connecter des « biochips ». Il ne vous reste plus qu'à retrouver l'organisation qui a procédé à ces expériences sur votre personne, et à la faire payer…

Photo Xbox

Terminator

ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Paradigm Entertainment (États-Unis)
DISPONIBLE printemps 2002

La licence Terminator reste forte, et le film est encore présent dans toutes les mémoires. C'est donc sans grande surprise que l'on découvre ce titre qui vous propose d'incarner un personnage projeté en l'an 2029, période où des hordes d'humains survivants combattent des robots qui ont pris le pouvoir. Au programme : décors post-apocalyptiques et combats à profusion, le tout saupoudré d'un zeste d'aventure. Espérons que le jeu soit à la hauteur du film…

D'après les premiers clichés dévoilés, ce Terminator fait la part belle à l'action !

Malice

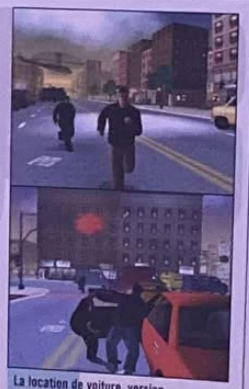
D'abord prévu pour être un titre exclusif sur Xbox (Microsoft), Malice arrive également sur PS2. L'argent n'a pas d'odeur, comme on dit… Vous vous retrouvez ici dans un univers fantastique entièrement en 3D, où vous incarnez Alice, une jeune fille pour le moins irrévérencieuse et armée d'un énorme marteau. Les démos présentées laissaient entrevoir un jeu d'une beauté hallucinante. Nous attendons plus de détails sur la version PS2.

ÉDITEUR : Vivendi Universal
DÉVELOPPEUR : Argonaut (G.-B.)
DISPONIBLE courant 2002

GTA 3

Politiquement incorrects, les GTA l'ont toujours été. Jusqu'à présent, les graphismes étaient toutefois tellement sommaires qu'il fallait beaucoup d'imagination pour croire écraser des gens ou mettre une ville à feu et à sang. Avec GTA 3, la 3D entre enfin en scène, et, sur un pur aspect technique, le jeu semble à des années-lumière de ses prédécesseurs. Reste à voir si la violence intrinsèque de ce titre ne sera pas purement gratuite et si le grand réalisme visuel ne sera pas problématique…

ÉDITEUR : Rockstar Games
DÉVELOPPEUR : DMA Design (G.-B.)
DISPONIBLE fin 2001



La location de voiture, version GTA3 : pousse-toi de là que j'm'y mette !

Knights

ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Lost Boys (Pays-Bas)
DISPONIBLE Noël 2001

Développé par une petite équipe de personnes originaires d'Amsterdam, Knights utilise un moteur 3D spécial : le Havok Physics Technology. Dans le jeu, vous incarnez un chevalier dans un monde très cartoon, et évoluez aussi bien sur terre que sur mer. Les décors ont l'air vastes, et le jeu sera avant tout orienté action, avec des catapultes géantes capables de lancer des roches enflammées ou encore des tourbillons à la surface d'une rivière qui apparaîtront pour entraver votre progression.

7 Blades

ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : Konami (Japon)
DISPONIBLE en novembre 2001

7 Blades, c'est de l'action pure et absolument rien d'autre. Présenté comme un film de chanbara (ces films d'action japonais où un samouraï combat seul des centaines d'ennemis avec son katana), 7 Blades met en scène Gokurakumaru, un guerrier qui trouvera sept armes différentes (d'où le titre du jeu) au cours de l'aventure. Si la compagnie féminine vous intéresse davantage, la belle Uri est également disponible, et elle privilégie le combat à distance avec son fusil.

Doté de jolis effets graphiques, 7 Blades ne laisse aucune place à la finesse !

Dinoz

ÉDITEUR : Vivendi Universal
DÉVELOPPEUR : Oiko Entertainment (France)
DISPONIBLE Noël 2001

Dinoz met en scène des dinosaures peu communs, motivés avant tout par l'esprit de compétition. Réunissez vos quatre dinos préférés et constituez votre équipe d'athlètes pas comme les autres. Vous pourrez ensuite jouer au DinozBall, où un œuf (solide) sert de ballon. Vous pouvez entraîner vos animaux de la façon qui vous convient et les amener à devenir plus agressifs plus rapides ou encore meilleurs en défense. 30 stades seront disponibles et 6 environnements différents serviront de décors…

Le style graphique de Dinoz semble vraiment sympa…

Race of Champions

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Climax (G.-B.)
DISPONIBLE courant 2002

Inspiré de la Course des Champions Michelin qui se déroule chaque année aux îles Canaries, Race of Champions se veut réaliste, convivial et dynamique. La gestion des chocs ainsi que l'inertie des voitures s'annoncent particulièrement soignées. 24 voitures de grandes marques (Mitsubishi, Toyota, Ford, Lancia…) seront présentes et 12 niveaux devraient être disponibles. On souhaite, en tout cas, bonne chance à ce challenger qui aura fort à faire face à la concurrence…

Une chose est acquise : la motivation des véhicules est très clean !

MX Rider

ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Paradigm Entertainment (États-Unis)
DISPONIBLE le 10 octobre 2001

***Les Dents de la mer* dans un jeu de motocross. Paradigm fait dans l'original !**

Freestyle, Challenge, Championnat, Multijoueur et Course simple sont les 5 modes de jeu proposés sur des circuits indoor et outdoor. Tous ces tracés répartis aux 4 coins de la planète vous permettront de faire rugir les plus grandes marques de bécanes pour un pilotage qui s'annonce, pour l'instant, sans saveur, peu réaliste et doté d'une animation des pilotes qui en fait plus des pantins que de véritables pros de la terre.

Casper - Spirit Dimensions

ÉDITEUR : TDK Mediactive
DÉVELOPPEUR : Lucky Chicken (États-Unis)
DISPONIBLE en novembre 2001

Mélange de jeu d'aventure et de simulation de vol atypique (Casper vole tout le temps), ce jeu vous invite à combattre des créatures maléfiques et à sauver le monde d'un destin funeste. Casper comprend quatre mondes, eux-mêmes divisés en plusieurs lieux. Plus de 100 ennemis différents entraveront votre progression, et un boss vous attend à la fin de chaque niveau. Le petit fantôme dispose de pouvoirs particuliers bien utiles ; à vous de les découvrir et de les maîtriser…

Stunt GP

Revoilà ces petites bagnoles télécommandées filant à toute allure sur différents circuits que l'on aurait aimé posséder à l'époque où l'on avait encore des dents de lait. Malheureusement, nous avons grandi et l'intérêt pour ce genre de course ne tient pas la route plus de quelques minutes, et ce même à plusieurs. À l'image de ses voitures, Stunt GP, destiné aux plus jeunes, est un tout petit jeu qui ne devrait pas soulever l'enthousiasme des foules...

Pilotage nerveux mais intérêt limité, tel est le pedigree de Stunt GP.

ÉDITEUR : Virgin
DÉVELOPPEUR : Team 17 (États-Unis)
DISPONIBLE fin octobre 2001

Motor Mayhem

Encore un titre spécialement conçu pour le territoire américain. Faux frère de Twisted Metal Black, Motor Mayhem ne possède aucune jouabilité véritable. Les nombreuses armes offensives et défensives dispatchées dans les arènes donneront lieu à des explosions massives et à des tirs venant de toute part, qui finiront par avoir votre peau de métal. Un jeu très brouillon et sans intérêt.

Ça, c'est ce qui s'appelle avoir chaud aux manettes !

ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Infogrames (États-Unis)
DISPONIBLE en novembre 2001

Test Drive Off Road Wide Open

Ceux qui connaissent la série des Test Drive ont raison de froncer les sourcils. Ce volet destiné aux grands espaces et aux véhicules tout-terrain « customisables » s'avère mal réalisé. La conduite sans finesse et le manque de réalisme ne pourront satisfaire que les amateurs de jeu d'arcade sans fun. Décidément, Infogrames s'engage sur une voie étrange. Vivement Stuntman...

Un saut de la mort au bord de la mer, enfin je crois...

ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Infogrames (États-Unis)
DISPONIBLE en octobre 2001

Jekyll and Hyde

L'adaptation du roman de Robert Louis Stevenson vous emmènera dans un monde torturé et proche des œuvres de Tim Burton et dans lequel le fameux Docteur Jekyll doit retrouver sa fille kidnappée. Un jeu qui enchaîne des phases de plate-forme où il faudra réaliser des sauts millimétrés parfois horripilants. On ne s'attendait pas à une adaptation sous cette forme...

Le design complètement barré confère au jeu une forte identité.

ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : In Utero (France)
DISPONIBLE fin 2001

Spy Hunter

À mi-chemin entre la voiture de James Bond et la « gogogadgetomobile », Spy Hunter vous embarque au volant d'une caisse transformable (voiture, bateau, moto) pour remplir un nombre croissant d'objectifs guère passionnants : destructions de cibles mouvantes, sauts spectaculaires... Un titre très arcade qui ne devrait pas faire l'objet d'espionnage industriel !

Hommage à l'antique Chase HQ : je conduis, je tire, je conduis, etc.

ÉDITEUR : Midway
DÉVELOPPEUR : Paradigm Entertainment (États-Unis)
DISPONIBLE en octobre 2001

NES. de Nescafé,
Le plus fort c'est la douceur de son goût.

Nescafé Nes est doux car c'est un mix inédit d'Arabicas et de Robustas doux à la torréfaction légère. OK. Mais attention ! Parce que c'est un 100% pur café, il est 100% stimulant.
Nes de Nescafé. Ne vous fiez pas à sa douceur.

NESCAFÉ Open up

*S'ouvre aux autres

Woody Woodpecker

En réutilisant le moteur 3D de Gift, le célèbre pivert de la planète cartoon débarque sur PS2 pour un jeu mêlant plates-formes, courses en surf et environnements variés (maison hantée, bateau pirate…). 3 personnages dont Woody Woodpecker et ses attaques spéciales seront jouables pour affronter ennemis et boss issus du dessin animé. Attendons la version jouable avant de se prononcer sur ce titre à licence.

Le célèbre pivert dans un jeu graphiquement réussi.

ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : Eko (France)
DISPONIBLE en novembre 2001

ÉDITEUR : Cryo - **DÉVELOPPEUR :** Dreamcatcher (Canada) - **DISPONIBLE** en octobre 2001

Megarace 3

Tout en 3D temps réel, ce troisième volet de Megarace met cette fois en scène des vaisseaux customisables avec leurs spécificités propres (course, attaque, défense) et non plus des voitures pour des courses poursuites futuristes à la sauce WipEout. Au total, 33 circuits répartis sur 8 mondes pour des prises de drapeaux, des duels et des courses en tout genre. On attend d'en voir plus, avant de se prononcer sur les qualités intrinsèques du titre.

L'Ombre de Zorro

Au vu des quelques photos en notre possession, Zorro ne devrait effectuer qu'un bref passage dans nos pages. Personnages anguleux et mal modélisés, environnements d'une rare pauvreté et pixellisés… Je me demande bien ce que va donner l'animation des persos (même si Cryo a réalisé pour cela des séances de motion capture) et l'intérêt de cette nouvelle licence. On compte sur le sérieux de l'éditeur pour faire de Zorro un jeu vidéo qui tienne la route…

Avec son ombre et la moitié du corps exposé, Zorro risque clairement de ne pas passer inaperçu.

ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : In Utero (France)
DISPONIBLE en décembre 2001

Evil Twin Cyprien's Chronicles

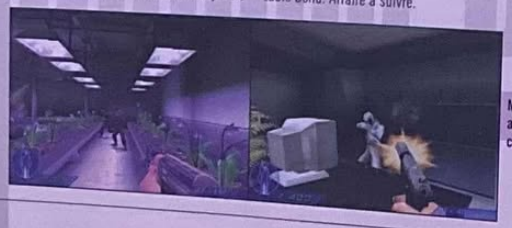
Action et surtout plates-formes, voilà ce qui vous attend dans les aventures d'Evil Twin, jeu dans lequel vous oscillerez entre monde imaginaire et peur inavouée de l'enfance. Réutilisant le moteur de Jekyll and Hyde, les 76 niveaux aux décors ultra-torturés vous emmèneront aux pays des songes et des cauchemars. Un bon titre en perspective réalisé par une équipe française bourrée de talent.

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : In Utero (France)
DISPONIBLE en novembre 2001

Le rendu du ciel chargé est absolument magnifique quel que soit le monde dans lequel Cyprien évolue.

James Bond 007 : espion pour cible

Inspiré des films de l'Agent secret au service de Sa Majesté, Espion pour cible vous permettra de combattre une organisation criminelle sur une dizaine d'environnements comprenant de nombreux objectifs et missions à remplir. Alliant les phases à la première personne, les courses-poursuites de bagnoles et quelques phases furtives, ce titre ne semble pas avoir la classe du véritable Bond. Affaire à suivre.



Magistralement adaptée sur N64, avec GoldenEye, la licence James Bond connaîtra-t-elle le même destin sur PS2 ?

ÉDITEUR : E.A.
DÉVELOPPEUR : E.A. (États-Unis)
DISPONIBLE le 29 novembre 2001

Et maintenant, Nes au lait, naturellement.

NESCAFÉ®
Быстрорастворимый
NES au LAIT

Nes au Lait de Nescafé c'est un mix inédit d'Arabicas et de Robustas à la torréfaction légère, adouci par une pointe de lait.
Nes au Lait de Nescafé. Ne vous fiez pas à sa douceur.

NESCAFÉ Open up
*S'ouvrir aux autres

Klonoa 2

ÉDITEUR : Namco
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
DISPONIBLE en novembre 2001

Klonoa aura su se faire attendre sur PS2. Mais le résultat, assurément, en vaut la peine. Simple et efficace, ce titre allie à la fois une jouabilité agréable et des graphismes colorés et mignons comme on en voit peu souvent. Ici, même les méchants ressemblent à des peluches que l'on a envie de serrer dans ses bras, c'est vous dire... Klonoa 2 est sans conteste un jeu de plate-forme de qualité, dont nous ne manquerons pas de vous reparler en bien lors de son travelling.

Giants : Citizen Kabuto

ÉDITEUR : Interplay
DÉVELOPPEUR : Digital Mayhem (États-Unis)
DISPONIBLE en novembre 2001

Pour mémoire, rappelons que Giants est, à la base, un jeu PC de grande qualité qui met en scène trois races de personnages très différentes : le Kabuto, les Meccs et les Sea Reapers. Nous avons pu essayer une version bêta du jeu et nous pouvons vous affirmer que Giants, malgré ce que l'on pouvait craindre, propose une maniabilité au paddle acceptable. Il faut dire que l'on est bien aidé, avec en particulier une fonction de visée automatique. Plus de précisions bientôt...

WWF Smackdown ! Just Bring It

ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : Yukes (Japon)
DISPONIBLE en novembre 2001

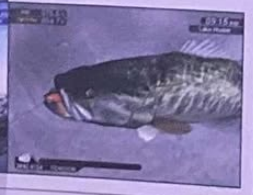
Depuis que j'ai appris que les combats de boxe étaient truqués, je préfère regarder le catch : au moins c'est plus honnête, un vrai sport noble. Enfin bref, THQ sort un jeu de catch bénéficiant une fois de plus de la licence WWF. Du coup, des dizaines de lutteurs hommes et femmes pourront s'en mettre plein le visage. Techniquement, ce n'est pas mal fait, il y a une tonne de modes de jeu différents (Royal Rumble, Echelle...) et les rings sont variés. Les fans de l'Undertaker et de The Rock seront ravis.

Tout est bon pour que le spectacle soit total. Même un escabeau en plein ring !

Bass Strike

Les vacances viennent de se terminer, les parties de pêche vous manquent. Possesseurs de PS2, THQ pense à vous en sortant Bass Strike, un jeu dédié à ce sport tranquille. Les différentes espèces de poissons sont bien modélisées (l'éditeur nous a même vanté l'Intelligence Artificielle des poissons !) et tout l'attirail du pêcheur moderne semble présent. De plus, la présence des modes Pro et Amateur rendent le titre accessible à tout le monde. Reste à connaître le prix de vente d'un tel jeu lors de sa sortie...

ÉDITEUR : THQ
DÉVELOPPEUR : Pai (États-Unis)
DISPONIBLE en novembre 2001



Splashdown

ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Rainbow Studios (États-Unis)
DISPONIBLE en décembre 2001

Splashdown, c'est la grosse surprise de cet été. Nous avons pu nous essayer récemment au jeu et nous sommes tout simplement bluffés ! Le rendu de l'eau se révèle magnifique et son réalisme nous a laissés bouche bée. Ajoutez à tout cela des circuits situés dans des paysages de rêve et quelques dizaines de figures possibles, lorsque votre sea-doo s'élance dans les airs, et vous comprendrez que Splashdown est d'ores et déjà un de nos chouchous. À ne pas rater !

Le rendu de l'eau est tout simplement le plus réaliste jamais vu sur console !

BLOODY ROAR 3

Console +
90% mégahit
"On frôle l'apothéose."

PLAY BOX
90%
"Une profondeur d'action rarement atteinte."

PLAY MAG
17/20
"Bloody Roar 3 est une pure merveille."

Sortez les griffes !

Dans ce nouveau volet de la série BLOODY ROAR, pour vaincre, il faudra vous battre comme une bête.

- Métamorphose de chaque personnage en son double animal.
- Duels explosifs alliant puissance et rapidité.
- Jouabilité exceptionnelle comprenant une multitude de furies, de combos et d'esquives incroyables.
- Transformation des personnages en loup, en tigre, en chauve-souris, en léopard...

PlayStation 2
HUDSON
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
SOS PLAYERS
Virgin INTERACTIVE

"PS" et "PlayStation 2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation
© 2001 HUDSON SOFT © EIGHTING 2001 ILLUSTRATION: NAOCHIKA MORISHITA /CARAMEL MAMA Published and distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

3 environnements et 36 missions... ça ne fait pas forcement un bon jeu.

Top Gun

Un jeu comme celui-là, on aimerait en voir... moins souvent. Une fois de plus, l'adaptation d'un film se solde, semble-t-il, par un échec. Le jeu n'est pas encore sorti, mais on pressent déjà le flop. Les combats manquent de rythme, les missions se ressemblent toutes et, graphiquement, pas de quoi se relever la nuit. Top Gun et sa belle licence fera-t-il le poids face au Ace Combat 4 de Namco ? Pas gagné.

ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Digital Integration (G.-B.)
DISPONIBLE automne 2001

Dune

Après la bataille sanglante qui a opposé, en l'an 10191, les Atréïdes et les Harkonnens pour acquérir l'Epice, qui procure une longue vie et de nombreux pouvoirs, la planète Arrakis (Dune) compte ses survivants. Parmi eux, on retrouve Paul, qui va désormais devoir reconstruire son empire et offrir l'indépendance à son peuple au cours de différentes missions d'infiltration et d'exploration.

ÉDITEUR : Cryo
DÉVELOPPEUR : Widescreen Games (France)
DISPONIBLE en octobre 2001

The Thing

ÉDITEUR : Universal Interactive Studios
DÉVELOPPEUR : Computer Artworks (États-Unis)
DISPONIBLE printemps 2002

L'adaptation vidéoludique du film culte de John Carpenter, *The Thing*, s'annonce plus que prometteuse. En effet, les premiers extraits portaient déjà les marques d'une superproduction cruellement glauque. Principale innovation de ce survival-horror, l'apparition de deux jauges : l'une concernant la peur et l'autre la confiance. Tempêtes de neige, hurlements sourds, atmosphère ultra-étouffante... décidément, la Chose n'a pas fini de nous faire frissonner.

Comme dans tout survival-horror, mitraillages en série et créatures démoniaques vous attendent ...

Pro Evolution Soccer

ÉDITEUR : Konami
DÉVELOPPEUR : KCET (Japon)
DISPONIBLE le 16 novembre 2001

L'actualité est tellement lourde que l'on n'a même pas de place pour vous parler de ce magnifique jeu que nous venons de recevoir en version jouable. Après des heures passées à jouer, le résultat est là. C'est magnifiquement beau, les animations sont à tomber par terre et le système de jeu rendra fou de bonheur tous les pros de football. Comme pour ISS Pro Evolution 2 sur PSone, la version de sa grande sœur 128 bits sera assurément un hit. Jetez un œil sur notre précédent numéro pour plus de détails.

Chaque joueur dispose d'une impressionnante palette de coups, tous ultra-réalistes.

Virtua Tennis 2K2

ÉDITEUR : Sega
DÉVELOPPEUR : Hitmaker (Japon)
DISPONIBLE printemps 2002

Après un passage remarqué sur Dreamcast, l'excellentissime Virtua Tennis 2K2 s'apprête enfin à débarquer sur PlayStation 2. Au programme, du tennis méchamment péchu et plus technique qu'il n'y paraît, avec la possibilité d'incarner l'une des 16 stars de l'ATP ou de la WTA (Williams, Monica Seles, Cedric Pioline, Patrick Rafter...). Une réalisation technique somptueuse, un réalisme saisissant, une prise en main immédiate et un plaisir colossal...

www.stabilo.com

STABILO

touch tomorrow today*

*le futur à portée de main

Bionic. Le nouveau roller rechargeable de STABILO

1re Division Manager

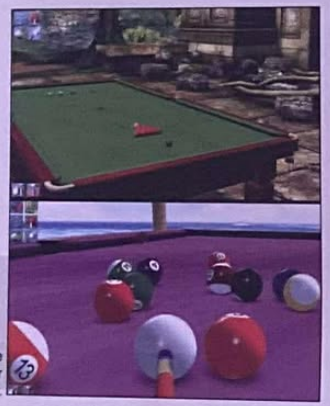
L'un des guerres entre directeur financier et directeur sportif, devenez un entraîneur de renom à travers le monde entier. Ce nouveau manager de foot vous permettra de prendre les commandes de toutes les équipes nationales, plus 15 autres équipes. Des changements tactiques aux contrats véreux, d'innombrables stats et paramètres sont disponibles dans ce jeu qui s'annonce très complet.

ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Software 2000 (Allemagne)
DISPONIBLE en décembre 2001

Jimmy White's Cueball World

Bille de choc, boules de couleurs à blouser, un des maîtres incontestés du Snooker arrive sur PS2, pour des manches acharnées dans des environnements atypiques. Si l'interface s'avère efficace et que la modélisation et la physique des boules sont réalistes, débutants et joueurs confirmés pourront s'adonner à ce titre, qui propose également du pool et des mini-games. Attendons la version jouable pour vérifier tout cela.

ÉDITEUR : Virgin Interactive
DÉVELOPPEUR : Awesome Developments (G-B.)
DISPONIBLE en décembre 2001



La qualité de l'angle de vue est primordiale pour jauger les coups.

No One Lives Forever

Ce FPS (Quake-like) sorti l'année dernière sur PC, se distingue du lot en proposant un environnement proche d'un James Bond kitsch des années 60. Au programme, couleurs flashies et pantalons pattes d'ef pour un titre techniquement au point. Le moteur graphique est peut-être un peu vieillot, mais les missions sont vraiment variées et l'I.A. des ennemis est d'un bon niveau, pour une fois.

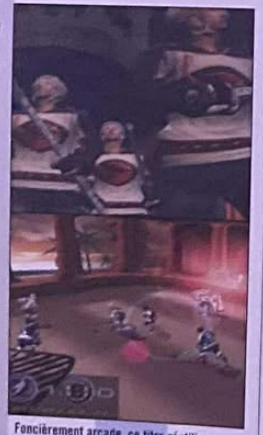
ÉDITEUR : Sierra
DÉVELOPPEURS : Monolith (États-Unis)
DISPONIBLE automne 2001

Fringues d'un autre âge et gros guns entre les mains d'une espionne sexy. Ou comment faire différent...

NHL Hitz

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Midway (États-Unis)
DISPONIBLE hiver 2001

Toujours très inspirés et très créatifs, les développeurs de Midway ont choisi, cette fois, d'adapter le concept obsolète des NBA Jam au hockey sur glace. À l'instar de NBA Hoopz, sorti il y a environ 6 mois, ce nouveau titre vous proposera sans aucun complexe une vision étriquée de la discipline : les matchs opposent des équipes de 3 joueurs sur une patinoire minuscule. Passionnant.

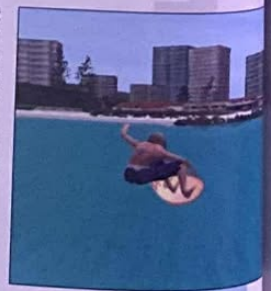


Foncièrement arcade, ce titre réutilise le concept désuet des NBA Jam.

Sunny Garcia Surfing

À quand un véritable jeu de surf ? C'est effectivement la question qu'on est en droit de se poser après avoir jeté deux yeux aux premières photos de Sunny Garcia Surfing. En attendant de se taper la vague métaphysique, sachez que ce titre, développé par Krome Studios, proposera 14 spots imaginaires et 12 surfers, dont 8 vrais pros paraît-il, et des modèles physiques assez poussés. Mouais, sincèrement, vous croyez aux miracles, vous ?

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Krome Studios (États-Unis)
DISPONIBLE hiver 2001



Question : elle est où la vague ?

www.stabilo.com

STABILO

Sancho R., 34 ans - Imitateur d'Elvis

Souvent copié, jamais égalé

STABILO BOSS - L'original !

Lego Racer 2

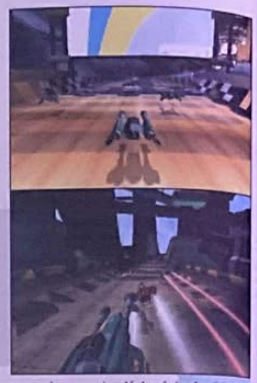
Les Lego investissent la PS2 sans passer par la case départ, en récoltant plein de briques. Le concept, mignon tout plein et pas franchement révolutionnaire, tient en 3 mots : courses de karting. On bricole des véhicules aux couleurs bariolées et on fonce pour gagner la course tout en utilisant des power-ups. Âgés de plus de 6 ans s'abstenir.

ÉDITEUR : Lego Media - **DÉVELOPPEUR :** Lego Media (États-Unis) - **DISPONIBLE** en novembre 2001

Les Lego de votre enfance s'amusent maintenant tout seuls comme des grands, dans des courses de karting.

WipEout Fusion

Annoncé, présenté, boudé, reporté, représenté... Le très attendu WipEout Fusion semble avoir fait l'objet d'une refonte partielle, suite au manque d'innovations de la première version dévoilée par Sony ! À la bonne heure, dirons-nous, tant le mythe WipEout mérite de perdurer sur PS2. Espérons simplement que les remaniements effectués par le studio Psygnosis de Liverpool méritent une si longue attente...



ÉDITEUR : Sony C.E.
DÉVELOPPEUR : Psygnosis (G-B.)
DISPONIBLE en novembre 2001

Ce WipEout conserve le concept rodé des épisodes PSone.

Atlantis III, Le Nouveau Monde

ÉDITEUR : Cryo Interactive
DÉVELOPPEUR : Cryo Interactive (France)
DISPONIBLE le 17 octobre 2001

Dans la continuité des 2 opus précédents sortis sur PC, ce titre vous transporte dans la cité d'Atlantis en 2020. Une égyptologue à laquelle Chiara Mastroianni prête sa plastique part à la recherche de la citée ancestrale accompagnée d'un jeune homme : Le Targui. Modélisation pointilleuse, énigmes à gogo et affrontements seront de la partie. Reste à juger du gameplay PC transposé sur PS2.

Les graphismes poussent les détails très loin, rappelant parfois l'univers de Final Fantasy.

Half-Life

Half-Life sur PS2, c'est plus de polygones, plus d'action, plus d'effets spéciaux et surtout une mission inédite : la mission Decay, dans laquelle 2 joueurs devront coopérer pour parvenir au bout de cette nouvelle épreuve, au sein du centre Black Mesa en écran divisé, en incarnant 2 donzelles. La mission devrait se situer au tout début de l'histoire, avant le chaos.

Le centre de recherche scientifique va être le théâtre d'événements paranormaux.

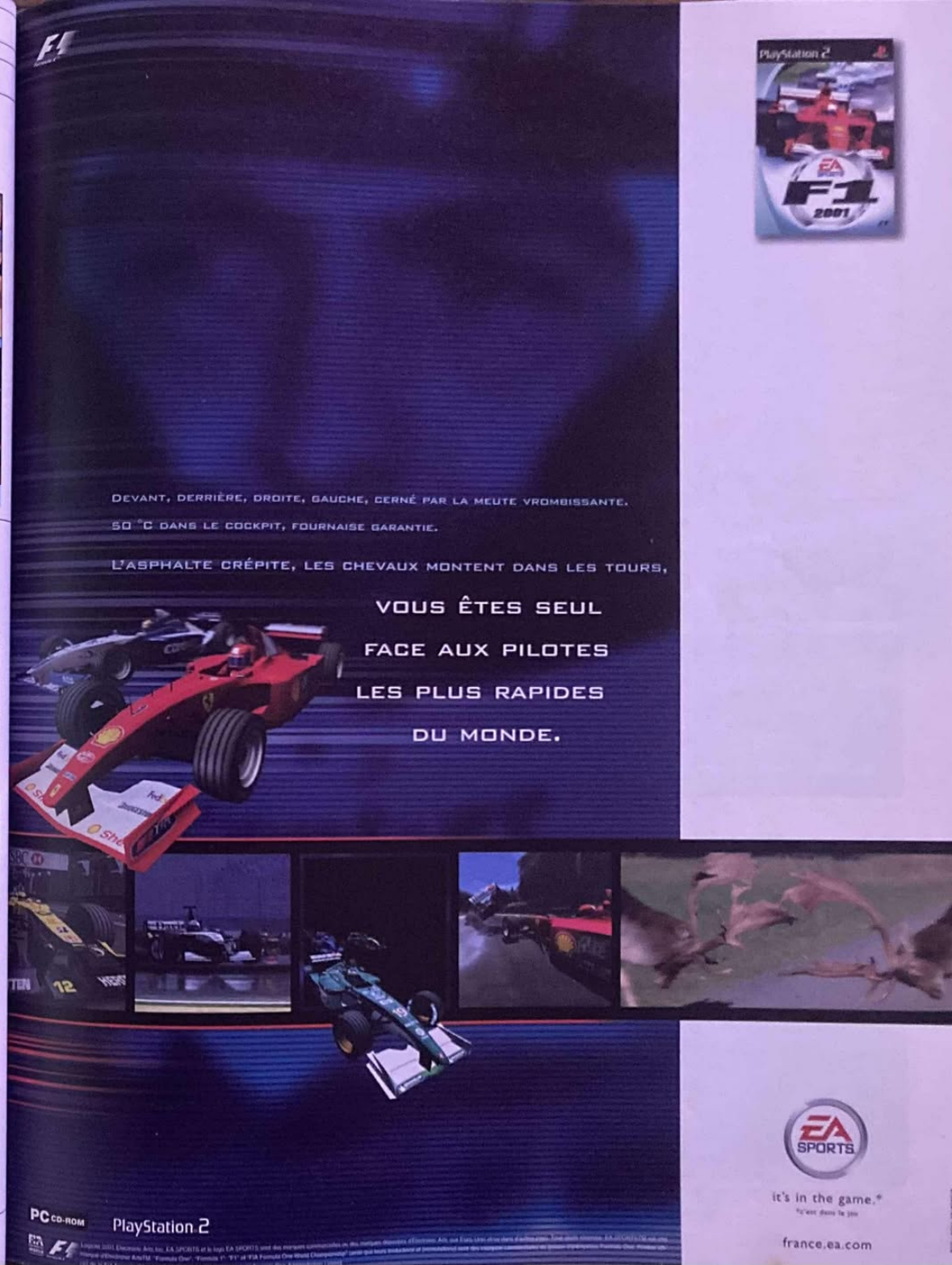
ÉDITEUR : Sierra Studios
DÉVELOPPEUR : Gearbox Software (États-Unis)
DISPONIBLE le 29 octobre 2001

The Simpson's Road Rage

C'est la panique à Springfield depuis que M. Burns a décidé d'augmenter les tarifs des transports en commun. Les habitants ont donc décidé d'utiliser leurs propres véhicules pour se déplacer. Proche d'un Crazy Taxi, ce titre proposera 25 personnages, dont la famille Simpson au complet, et près de 60 missions consistant à prendre une personne et à la déposer à un endroit précis, en un minimum de temps.

ÉDITEUR : Electronics Arts
DÉVELOPPEUR : Radical Entertainment (États-Unis)
DISPONIBLE automne 2001

Un gain est attribué pour chaque course effectuée, à travers des environnements en 3D.



UEFA Champions League

Discipline reine depuis belle lurette sur console, le foot n'en finit plus d'investir les entrailles de la PS2 ! Ce coup-ci, c'est Take 2 qui remet le couvert avec cette simulation sous licence UEFA. Au programme : données de la saison 2000/2001, 32 équipes plus toutes celles qualifiées depuis 1960, création d'une dream team, etc., etc. Bref, sur le papier, ça semble sympa. En live, espérons qu'il en soit de même...

ÉDITEUR : Take 2
DÉVELOPPEUR : Silicon Dreams (G-B.)
DISPONIBLE fin octobre 2001

Artic Thunder

Artic Thunder a connu un vif succès dans les salles d'Arcade, au début des années 80. Le portage sur 128 bits n'enlève rien au côté Arcade du jeu, qui s'adresse en priorité aux amateurs de courses de motoneiges basiques. La bataille est acharnée et les nombreux power-ups envahissent souvent l'écran. Vous débutez avec 3 pilotes, dont un singe, et 5 pistes assez courtes. On joue vite, on oublie aussi vite ?

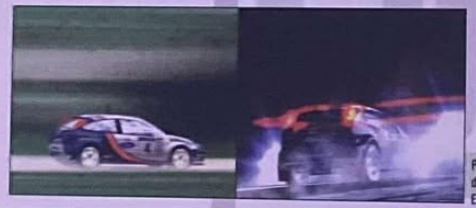
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Midway (États-Unis)
DISPONIBLE en octobre 2001

Vous pilotez des motoneiges futuristes sur des circuits internationaux, avec un passage remarqué dans la Maison Blanche.

Colin McRae 3

Allez zou, juste une petite confirmation bien officielle du développement de Colin McRae 3 sur PS2. Vouuiiii, a y est, on va enfin goûter aux joies du rallye façon Codemasters ! Une excellente nouvelle pour tous les fans des deux premiers épisodes sur PSone (4 millions d'exemplaires vendus dans le monde, quand même), qui pourront prendre les commandes de la Ford Focus RS du gars McRae... et de bien d'autres bolides. Glurps, on piaille d'impatience de découvrir la bête !

ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Codemasters (Angleterre)
DISPONIBLE fin 2002



Pas de véritables écrans de jeu pour ce titre de Codemasters prévu pour la fin 2002. Entre-temps, il y aura TOCA.

Max Payne

ÉDITEUR : Take 2
DÉVELOPPEUR : Rockstar (Canada)
DISPONIBLE en novembre 2001

Largement inspiré des scènes de gun fight vues dans *Matrix*, Max Payne est l'archétype du jeu furieusement « tendance ». En effet, ce shoot 3D en vue à la 3e personne propose une innovation de taille pour un simple FPS : ralentir l'action pendant un certain temps, pour esquiver les attaques ennemies et faire feu, le tout en adoptant des attitudes dignes de John Woo. Le résultat sur PC est vraiment très classe, et on attend avec impatience de voir cette conversion PS2...

Max Payne a la rage depuis que sa petite famille s'est fait trucider. Et ça se voit !

Conflict Zone

Genre sous-représenté sur PS2, la stratégie temps réel hérite aujourd'hui d'un sacré rejeton. En effet, Conflict Zone (conçu par l'équipe française de MASA pour Mathématiques Appliqués) est doté d'une Intelligence Artificielle ultra-poussée, qui confère aux unités une autonomie et une « jugeote » hors normes. Reste maintenant à savoir si cette version PS2 (vraisemblablement amputée de ses modes Multijoueurs) restera fidèle à sa grande sœur sur PC...

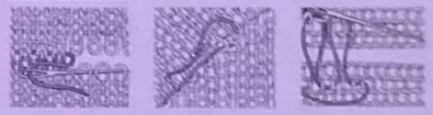
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : MASA (France)
DISPONIBLE mi-novembre 2001

T.2 = 143 m : 53 cm / T.3 = 42 m : 58 cm / T. 4 = 163 m : 62 cm

T.12 mois = 18 rgs : 5 cm T.12 mois = 42 rgs : 12 cm T. 6 mois = 14 rgs : 4 cm T. 6 mois = 40 rgs : 11 cm

T.12 mois = 18 rgs : 5 cm

Points employés cotes 1/1,aig. n°3, aig. n°3,5 suivre les grilles.



ECHARPE UNISEXE

LE MONDE DES BLEUS 2002 LES VRAIS FANS APPRÉCIERONT.

FFFPro

PS2 PlayStation 2 LE TROISIÈME MONDE

Spider-Man : The Movie

Après deux épisodes d'assez bonne facture sur PSone, l'homme-araignée fait son grand come-back... au cinéma et sur PS2 ! Programmé pour mai 2002, le film (avec Tobey Maguire dans le rôle principal) sera accompagné d'une belle adaptation en jeu, confiée aux bons soins de Treyarch. Euh, que dire de plus, si ce n'est que les premières photos sont assez classes et que Spider-Man pourra utiliser une étonnante toile d'araignée très collante. Si, si, j'vous assure !

ÉDITEUR : Activision
DÉVELOPPEUR : Treyarch (États-Unis)
DISPONIBLE en mai 2002

Worms Blast

Worms change radicalement de style. Au vu de ces photos tirées de la version PC, il semblerait que cela soit devenu un Bust-A-Move-like. Les personnages, en 3D cette fois, sont montés dans des barques et tirent sur des tuiles situées en haut de l'écran. Les armes restent identiques à celles des précédents volets et les parties à deux promettent d'être intéressantes. Reste à savoir si les fans accepteront l'abandon du genre traditionnel qui a fait le succès de la série.

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Team 17 (G.-B.)
DISPONIBLE en janvier 2002

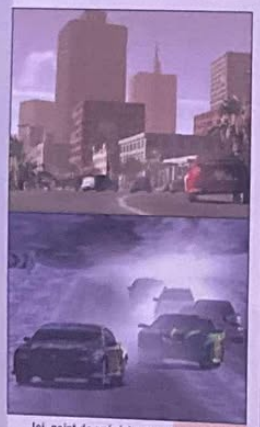
Passage à la 3D et concept remanié... Worms Blast conservera-t-il tout le fun de la série ?

Jet Ski Riders

Après Infogrames, c'est au tour d'Eidos de se mettre au Jet Ski avec l'aide du célèbre constructeur Kawazaki. Un gage de qualité ? Croisons les doigts ! Les photos, en tout cas, laissent présager un titre visuellement abouti. De leur côté, les développeurs nous promettent un moteur de jeu générant des vagues super-réalistes et des tas de tricks. Vivement la première version jouable pour juger sur pièce.

ÉDITEUR : Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR : Opus Corporation (Japon)
DISPONIBLE hiver 2001

GTC Africa



À l'heure où Paris-Dakar sort en boutique, où WRC fait parler de lui et où Colin McRae 3 est annoncé officiellement, le rallye semble décidément avoir le vent en poupe ! Ce coup-ci, c'est Rage qui se fend de sa petite simulation maison, avec GTC Africa. Point de version jouable pour l'heure, mais quelques infos distillées par le développeur : 19 circuits, licences officielles pour les véhicules, moteur 3D d'la mort, bla-bla-bla... Bref, seules les quelques photos dévoilées laissent à penser que GTC n'est, en tout cas, pas moche du tout...

Ici, point de spéciale en solo, mais plutôt de la bonne course « dans la meute » !

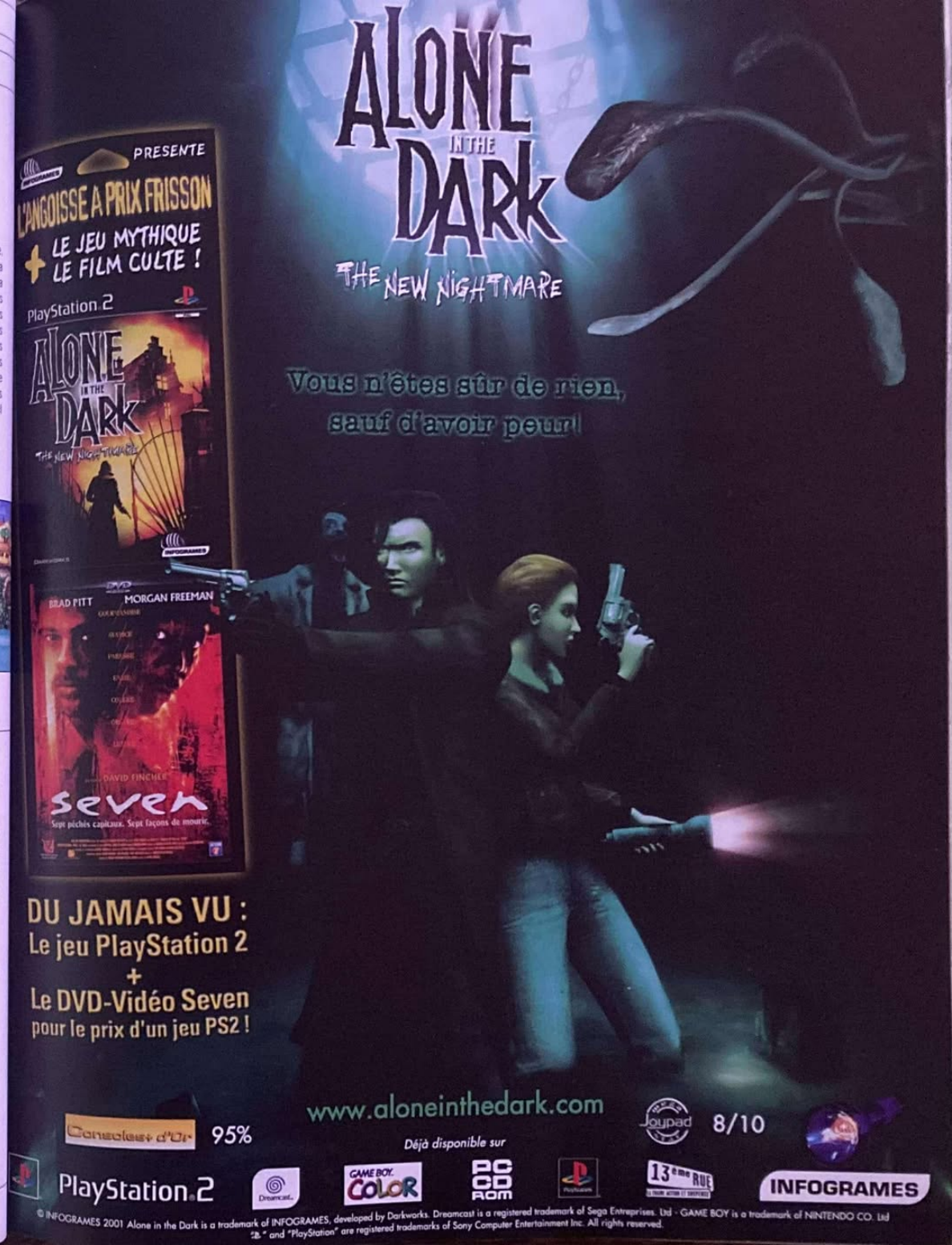
ÉDITEUR : Rage - **DÉVELOPPEUR :** Rage (G.-B.) - **DISPONIBLE** fin 2001

Batman Vengeance

Nous vous en parlions le mois dernier... et ce coup-ci, l'heure de la version bêta a sonné pour Batman Vengeance. La version jouable confirme nos bonnes impressions et souligne les quelques craintes émises dans notre reportage. Oui, le jeu est fidèle à l'univers du dessin animé, oui, le scénario est copieusement mis en scène, mais la progression semble un peu trop linéaire, trop scriptée... Bah, une chose est sûre, les fans de l'homme chauve-souris seront à la fête !

ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Ubi Soft (Canada)
DISPONIBLE en novembre 2001

Mélange de genres pour ce Batman reprenant le design du D.A. The New Batman Adventures



Dark Summit

ÉDITEUR : THQ - **DÉVELOPPEUR :** Radical Entertainment (Canada) - **DISPONIBLE** en mai 2002

Tiens, cette donzelle me rappelle une certaine Nikki

Face au très populaire SSX Tricky, THQ tente sa chance sur le secteur des simulations de snowboard, avec un Dark Summit mélangeant sport et aventure. Mouais, associer le free ride à un système de missions (collecter des objets, par exemple) peut aboutir à un résultat assez original… Quant à savoir si le gameplay supportera cette double étiquette, y a, comme dirait l'autre, un risque certain !

Headhunter

Sega a proclamé sa volonté de sortir Headhunter sur PS2. Le jeu vous met dans la peau d'un chasseur de primes, qui répond au nom de Jack Wade, et dont la mémoire a été effacée. Action, aventure, infiltration… un cocktail détonant pour ce jeu qui devrait avoir la pêche. Prévu dans un premier temps sur Dreamcast, Headhunter profitera très certainement des capacités de la PS2. Voilà qui augure du meilleur pour l'avenir !

Photo Dreamcast

Photo Dreamcast

ÉDITEUR : Sega
DÉVELOPPEUR : Amuze (États-Unis)
DISPONIBLE courant 2002

Toute une ville a été modélisée pour l'occasion.

Moto GP2

Les éditeurs japonais ont toujours eu la réputation de négliger incroyablement les marchés européens. Loué soit donc Namco qui, sensible au carton réalisé par le premier Moto GP, met en chantier une suite beaucoup plus prometteuse. Peu d'infos, et cette photo en guise de mise en bouche, en attendant plus de détails dans un prochain numéro. Les mentalités changent au Japon.

ÉDITEUR : Namco
DÉVELOPPEUR : Namco (Japon)
DISPONIBLE en janvier 2002

Espérons que ce second opus soit un chouilla moins arcade que son aîné.

Soldier of Fortune

Soldier of Fortune fait partie des Quake-like les plus immodérément bourrins de sa génération. Vous y incarnez un agent spécial, vétéran du Viêt-nam, qui doit tenter de récupérer à tout prix 4 têtes de missiles nucléaires. SoF est découpé en 26 niveaux, et a pour cadre les 5 continents. L'atout majeur du jeu, c'est la localisation des dégâts : plus de 20 parties du corps de vos ennemis sont « dommageables », ce qui vous permet d'estropier vos adversaires à loisir. Sauvage !

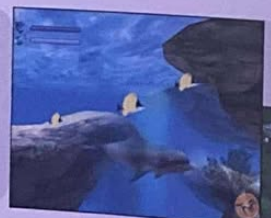
ÉDITEUR : EON Digital - **DÉVELOPPEUR :** Pipe Dream Interactive (États-Unis)
DISPONIBLE en novembre 2001

Le jeu inspiré du célèbre magazine de mercenaires fera clairement dans la dentelle.

Ecco the Dolphin

ÉDITEUR : Sega
DÉVELOPPEUR : Appaloosa (Hongrie)
DISPONIBLE EUROPE : début 2002

Suite à un accord passé entre Sega et Sony Europe, l'ex-constructeur de la Dreamcast va enrichir la ludothèque de la PS2 de 7 nouveaux titres, déjà bien connus des possesseurs de DC : 2 épisodes de Space Channel 5, K-Project (nom provisoire), Virtua Fighter 4, F-355, Head Hunter et enfin le très populaire (et non moins emblématique) Ecco the Dolphin. Ce dernier, véritable institution sur toutes les machines sorties par Sega, vous propose d'incarner un dauphin aventurier, devant secourir ses congénères. Oui, ça a l'air space comme concept, mais l'ambiance « peace » qui s'en dégage lui confère une véritable aura de grand jeu…



Ces photos, issues de la version Dreamcast illustrent parfaitement le caractère apaisant d'Ecco.

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/JUSSIEU
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VILLIGUARD(15)
CHELLES (77)
CERGY(95)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DÉFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
BIGNES (33)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
AMIENS (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

Ouvert le Dimanche
Vous en Réseau à Internet

SCORE GAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO
*voir modalités en magasin

Playstation 2

Red Faction — Ref : 31309
Le Monde des Bleus 2 — Ref : 30667
MX 2002 — Ref : 31311
GTA 3 — Ref : 31405
Soul Reaver 2 — Ref : 29975
Project Eden — Ref : 29908

PS One

Une Faim de Loup — Ref : 29142
Tintin Objectif Aventure — Ref : 30614
Spiderman 2 — Ref : 30715
X-Men Mutant Academy 2 — Ref : 30796

Films DVD

STAR WARS Episode I — Ref : 31409
INCASSABLE Edition Collector — Ref : 31549
SEUL AU MONDE Edition Collector — Ref : 31553

Participez au Concours*
LE MONDE DES BLEUS 2002
★ A LA CONQUÊTE D'UNE 2ème COUPE DU MONDE ★

SCEE vous Offre
• 1er Prix
Un Rétroprojecteur 16/9ème
• 2ème au 10ème Prix
Un abonnement dans le club de Foot de votre choix
• 11ème au 100ème Prix
Un T-Shirt

PlayStation 2

OKAZ

Playstation 2						PS One		
29405	4X4 EVOLUTION	249F	30877	EXTERMINATION	249F	29388	C-12	249F
28818	ARMORED CORE 2	279F	28206	FANTAVISION	199F	27081	CHASE THE EXPRESS	199F
29681	CRAZY TAXI	299F	30067	FORMULA ONE 2001	299F	27348	DINO CRISIS 2	199F
28309	DRIVING EMOTION TYPE S	329F	28385	KESSEN	199F	24343	DRIVER	79F
29403	DYNASTY WARRIORS 2	249F	29162	LES 24H DU MANS	249F	28988	DRIVER 2	249F
28401	ESPN X GAMES	249F	28982	MOTO GP	279F	28310	ISS 2000	199F
			28257	ONI	249F			

GARANTIE 1 AN
Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 400F (HORS CONSOLE-LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES
PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Pays :
Code Postal : Téléphone :
Code Client : E-Mail :
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

• Score-Games VPC
6-12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n° :
Expire le : __/__
Signature :

par Julien Hubert

Une fois encore, le microcosme du jeu vidéo s'agite dans tous les sens et parfois de façon fort surprenante. Play2Mag fait le point…

Metal Gear Solid 2 victime du terrorisme ?

Après les attentats sur les tours jumelles du World Trade Center, le 11 septembre dernier, certaines rumeurs ont commencé à fuser, à propos d'une sortie éventuellement repoussée pour Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty… Je vous rappelle, en effet, que l'action de ce deuxième épisode se déroule à New York et que le scénario met en avant un groupe terroriste ! Mais ne croyez pas tout ce qui peut être écrit à droite et à gauche : Konami a, en effet, clarifié le problème en annonçant que les différentes scènes montrant les « Twin Towers » seraient simplement retirées de la version commerciale du jeu. Il est également intéressant de noter que d'autres jeux comme Twisted Metal : Black pourraient voir leur contenu modifié pour les mêmes raisons…

De nouveaux super-héros chez Activision !

Activision continue sur sa lancée et fortifie une fois de plus sa gamme de jeux à base de licences. Désormais en bons termes avec la Marvel, la firme vidéoludique qui monte, qui monte, vient en effet d'annoncer deux nouvelles acquisitions, toujours dans le registre des Comics américains… Ainsi, après les X-Men et Spider-Man, attendez-vous à voir arriver très bientôt des jeux vidéo basés sur les aventures des 4 Fantastiques et d'Iron Man !
Tiens, tiens, ils ne sont quand même pas fous chez Activision… Eh oui, ne voyez pas de hasard dans le choix de ces deux séries : tout comme les X-Men et Spider-Man justement, elles seront, en effet, adaptées au cinéma en 2003 et 2004 ! Une jolie prise, bravo !

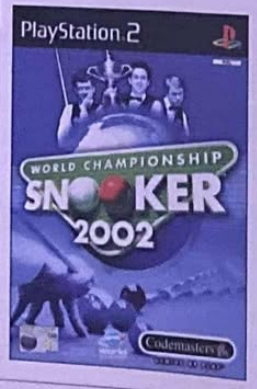
ACTIVISION.

© Marvel/DC Comics

Des guenons dans ma PS2

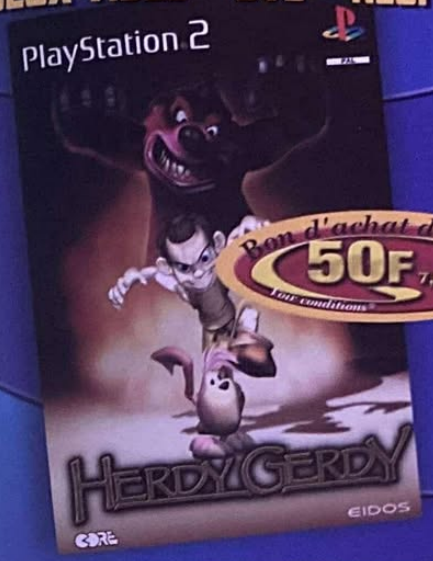
Décidément, le cinéma et le jeu vidéo, c'est une véritable histoire d'amour… Le très « successfull » *Planet of the Apes* (la *Planète des singes* pour les anglophobes) se verra, lui aussi, adapté en jeu vidéo d'ici peu ! En effet, Ubi Soft Entertainment, Fox Interactive et Visiware viennent d'annoncer la signature d'un accord mondial de publication de jeux basés sur le célèbre roman de Pierre Boulle.

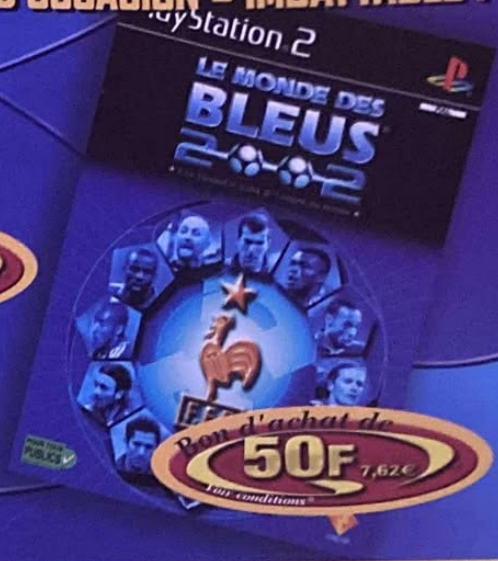
Codemasters contre le piratage



Chez Codemasters, on n'aime pas la contrefaçon, mais alors pas du tout ! Tellement pas qu'ils ont d'ailleurs eu l'idée de créer un nouveau moyen de lutter efficacement contre le piratage de jeux vidéo : le système de protection « FADE ». Cette protection maison a déjà su calmer pas mal de monde sur PC, avec notamment des jeux comme Opération Flashpoint, mais là, l'éditeur anglais a enfin décidé d'élargir tout ça aux jeux PlayStation 2…
Le principe est très simple : une fois copiés, les jeux Codemasters se détériorent peu à peu ! En fait, lorsque le jeu piraté est identifié par la console, une sorte de virus local se lance et change automatiquement certaines caractéristiques de gameplay, obligeant le joueur à tout laisser tomber !
Le premier jeu PlayStation 2 à tirer parti de cette innovation sera World Championship Snooker 2002 (testé dans ce numéro). D'ailleurs, profitons-en pour vous donner un exemple concret : en jouant à une version copiée de ce jeu de billard, vous remarquerez que les boules auront des comportements complètement illogiques, qui rendront les parties injouables ! Espérons simplement que cette nouvelle parade tienne le coup assez longtemps…

addon
Vos nouveaux loisirs!
JOUEZ MOINS CHER !
JEUX VIDÉO ■ DVD ■ NEUF ET D'OCCASION ■ IMBATTABLE !





*Pour tout achat du jeu Le Monde des Bleus 2002 (PS2) ou Herdy Gerdy (PS2), Addon vous offre un bon d'achat d'une valeur de 50 F à valoir sur un jeu d'occasion supérieur ou égal à 99 F.
Selon disponibilité des stocks. Date de l'opération du 01/10/2001 au 30/10/2001. Date d'utilisation du bon d'achat offert : jusqu'au 31/10/2001. Dans les points de vente participant à l'opération.

SÉLECTION ADDON

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100
Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

ANNECY
14, rue Sommeiller
74000 Annecy
Tél. : 04 50 52 80 11

BORDEAUX
203-205, rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

BALARUC
Ctre Cial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

ROUEN-TOURVILLE
Ctre Cial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

SAINT-ÉTIENNE
2, rue Michel-Rondet
42000 Saint-Étienne
Tél : 04 77 21 39 69

TOULOUSE
32, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 12 99

11, rue des Lois
Tél. : 05 61 12 33 34

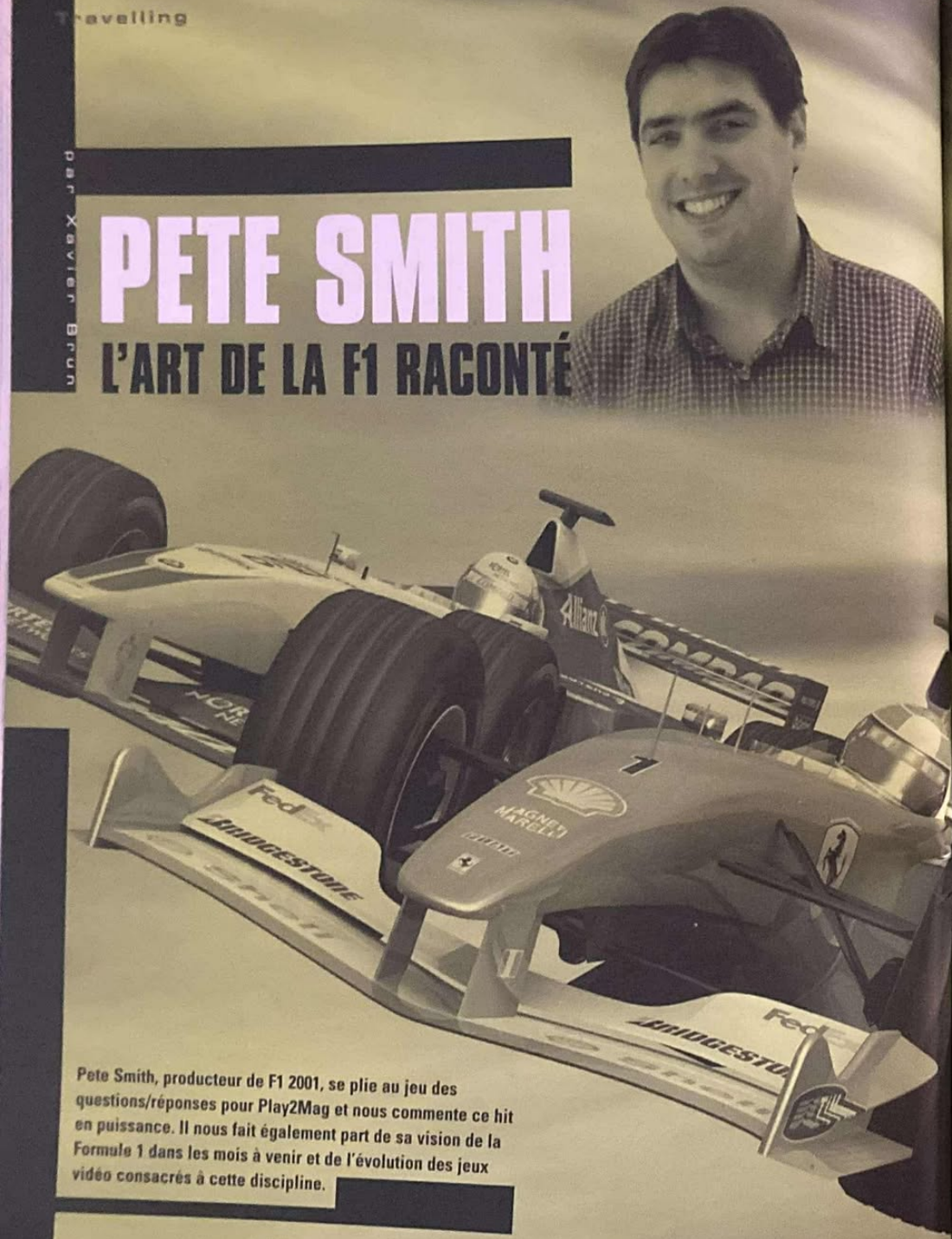
Ctre Cial Auchan
Tél. : 05 61 61 54 00
31000 Toulouse

TOURS
6, av. Grammont
37000 Tours
Tél. : 02 47 75 50 01

par Xavier Brun

PETE SMITH

L'ART DE LA F1 RACONTÉ



Pete Smith, producteur de F1 2001, se plie au jeu des questions/réponses pour Play2Mag et nous commente ce hit en puissance. Il nous fait également part de sa vision de la Formule 1 dans les mois à venir et de l'évolution des jeux vidéo consacrés à cette discipline.

Play2Mag : Pourquoi un changement aussi radical à tous les niveaux (graphismes, modélisation, réaction physique des voitures,...) par rapport à la version précédente ? N'êtes-vous pas pleinement satisfait de F1 Championship Saison 2001 ?

Pete Smith : Quand on finit un jeu, on se rend compte qu'il y a toujours des points à améliorer et F1 Championship Saison 2000 ne fait pas exception à la règle. Je pense que F1 CS 2000 a permis à F1 2001 d'avoir toutes les caractéristiques qu'il possède aujourd'hui. En éditant F1 CS 2000 aussi près que possible de la sortie de la PS2, nous avons été obligés de faire des choix difficiles. Cette fois-ci, nous avons réalisé un jeu qui exploite réellement le potentiel de la machine et porte F1 2001 à un autre niveau dans bien des domaines. Comme vous l'avez remarqué, beaucoup de choses ont changé mais c'est uniquement dans le but de l'améliorer.

De gauche à droite debout : Kris Beaumont, Rob Corcoran, Justin Rae, Jamie Bradshaw, Graham Bell, Dave Hirst, Leon O'Reilly, Drew Cattanach, Michael Paul, Mark Huntley, Mike Ellis.
De gauche à droite assis : Raj Tande, Andy Blackmore, Pete Smith, Matt Birch

Quelle a été la plus grosse difficulté du développement à laquelle vous avez dû faire face ?

Ce n'est pas une question facile. L'une des principales difficultés auxquelles nous avons été confrontés cette année était les changements d'écuries des pilotes. On a vraiment essayé de rendre notre jeu le plus fidèle possible. Par exemple, si un pilote change d'équipe, on fait tout pour que le jeu le reflète. Cette année, on a vu beaucoup de transferts d'une écurie à l'autre, plus que lors des autres saisons, si ma mémoire est bonne. Nous avons dû travailler à modifier les voitures, les statistiques, les casques et s'assurer que les changements seraient approuvés par les écuries avant de finaliser le jeu.

Avez-vous fait appel à un pilote professionnel pour les réactions physiques des voitures ?

On travaillait en étroite collaboration avec les équipes de F1, qui, elles-mêmes, ont contribué au jeu de différentes manières. Lors d'un récent test, un des pilotes (Ndlr : sûrement Ricardo Zonta) a beaucoup joué à F1 2001 et nous a fait part de ses réactions et conseils, que nous avons suivis. Nous sommes toujours à l'écoute de telles réactions, surtout provenant des écuries et des pilotes.

La partie simulation semble tenir une place plus importante dans ce nouveau volet. Pourquoi ?

Nous avons compris qu'il y a 2 sortes de jeux bien distincts (Arcade et simulation). Avec F1 CS 2000, nous avons essayé d'adopter un style de conduite qui allie les deux, mais cela ne semble pas avoir fonctionné. Dans F1 2001, nous avons encore inclus les deux mais, contrairement aux autres jeux, nous n'en avons pas limité les caractéristiques. En conséquence, les joueurs pourront s'adonner aux différents modes (Challenges, Championnat...) et à l'ensemble du jeu comme bon leur semble.

Vous êtes-vous inspiré d'autres productions (Ubi Soft, Sony) pour développer ce titre ?

Nous recherchons l'inspiration partout où elle peut être trouvée, que ce soit dans les films, dans les autres jeux ou dans la discipline même. Notre équipe est constituée de joueurs et nous étudions à la loupe toutes les productions qui ne proviennent pas de chez nous.

Les changements de conditions climatiques en temps réel ont-ils demandés des outils de développement spécifiques ?

La météo change pendant la course, mais ce n'est pas juste un effet de pluie. Il y a également des gouttes sur la caméra, des flaques d'eau, le reflet des voitures sur la piste, des ciels chargés de nuages puis qui s'assombrissent et des projections créées par les voitures. Nous avons un outil spécifique qui contrôle le temps, c'est-à-dire qu'il pleuvra probablement moins à Melbourne qu'à Silverstone. Cet outil provient en fait d'un autre de nos jeux de sport, mais ce n'est qu'une petite partie du système complexe de gestion du temps que l'on possède.

« Nous recherchons l'inspiration partout où elle peut être trouvée, que ce soit dans les films, dans les autres jeux ou dans la discipline même. »

« Nous avons un outil spécifique qui contrôle le temps, c'est-à-dire qu'il pleuvra probablement moins à Melbourne qu'à Silverstone. »

Pourquoi ne pas avoir inclus un mode Carrière ?
Cette fois, notre principale préoccupation en termes de nouveaux modes était le mode Challenge. Je pense que l'on a pris une bonne décision étant donné qu'il a été très bien accueilli.

La FIA a-t-elle toujours un droit de regard sur vos productions ? Si oui, lequel ? Vous impose-t-elle ou refuse-t-elle catégoriquement certains aspects du jeu ?
La FIA doit approuver le jeu. La sécurité est le point sur lequel elle est la plus pointilleuse. Si nous avions développé un jeu qui présente davantage de risques que dans la réalité, je suis persuadé que la FIA stopperait notre projet.

Quels sont les points du jeu que vous auriez voulu développer davantage ou auxquels vous avez dû renoncer ?
Je suis très content du résultat final. Avec plus de temps, nous aurions pu ajouter d'autres éléments, mais ce jeu est le jeu que nous voulions et les éléments majeurs que nous souhaitions voir ont été inclus.

L'acquisition de la licence et son coût ne sont-ils pas un frein au développement ?
Non, justement, c'est totalement l'inverse car nous avons énormément investi dans la licence pour créer un bon jeu. Quand nous avons recruté l'équipe de développement, nous voulions être sûr d'avoir les meilleurs développeurs et je pense que le résultat final parle de lui-même.

Quel est le coût de la licence ?
Je suis désolé, mais c'est confidentiel.

Hormis F1 2001, quel est selon vous le meilleur volet de F1 produit par E.A. et pourquoi ?
C'est F1 2000 sur PSone, le 1er jeu édité par E.A. sous licence et le premier jeu sur lequel j'ai travaillé pour E.A. Sincèrement, je pense que c'est le meilleur jeu sur PSone et il ne fut pas facile à faire quand vous regardez les productions précédentes (Formula 1, F1' 97...). Avec F1 CS 2000, nous avons tout fait pour démocratiser cette discipline auprès des amateurs de course et je pense que nous y sommes parvenus.

Que pensez-vous du championnat actuel et de la suprématie de Schumacher et de Ferrari ?
Je pense que Schumacher est le meilleur pilote du moment et qu'il a la meilleure voiture. L'association des deux est une véritable force. Cependant, l'histoire nous a démontré qu'il est très difficile de rester au plus haut niveau. Il y a de nouveaux très bons pilotes qui arrivent en Formule 1 et de nombreuses écuries se rapprochent des performances de la Team Ferrari. L'avenir de la F1 nous réserve de bonnes choses.

Que pensez-vous du retour de Renault en Formule 1 ?
Je suis extrêmement content que Renault Sport fasse son grand retour à la compétition. Cette écurie aidera la F1 dans bien des domaines et j'espère que cela atténuera les disparités entre les écuries.

La création du nouveau circuit de Moscou, prévu pour 2003, apportera-t-il, selon vous, un challenge supplémentaire au championnat du monde ?
Absolument ! J'aimerais voir de tels changements chaque saison. Cela compliquerait la tâche des pilotes expérimentés et donnerait une chance aux nouveaux venus.

Dans l'éventualité d'une prochaine version, que pensez-vous pouvoir améliorer par rapport à cette nouvelle mouture ?
Bonne question, vous verrez bien !

Comment voyez-vous l'évolution du genre dans les prochains mois ?
Je pense qu'à l'avenir, les éditeurs de jeux de Formule 1 devront orienter leurs productions dans d'autres directions. Vous ne pouvez pas seulement créer un bon jeu, vous devez apporter quelque chose de nouveau. Je pense également que les joueurs suivront les productions d'E.A. Sports spécialement développées pour leur console, et non les jeux portés sur l'ensemble des plates-formes.

Des environnements modélisés dans le détail. Une première étape 3D incontournable.

ATARI

MX

© 2001 INFOGRAMES. FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF FEDERATION INTERNATIONALE MOTOCYCLISTE. LICENSED BY DIGIMA OFF-ROAD S.L. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MXRider

LE JEU OFFICIEL DE LA F.I.M. MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP

- Affrontez les meilleurs pilotes professionnels à plein gaz sur 17 circuits officiels de motocross.
- 6 épreuves de supercross a travers 13 pays différents.
- Découvrez 6 arènes de freestyle délirantes où vous pourrez effectuer des tricks ahurissants que même les pros hésitent à faire.

Si les big airs, les sauts de la mort et les dents cassées ne vous font pas peur, alors MXRider est fait pour vous !

www.mxrider-game.com

PlayStation 2

GENRE : Simulation de F1 ÉDITEUR : E.A. Sports DÉVELOPPEUR : E.A. Sports (États-Unis) DÉJÀ DISPONIBLE SITE INTERNET : www.easports.com (en anglais)

F1 2001

LE GT3 DE LA FORMULE 1

On pensait que Yamaushi Kazunori était le seul à détenir la recette de la perfection. Electronic Arts nous prouve le contraire et signe avec F1 2001, l'homologue de GT3, façon Formule 1. Attention, chef-d'œuvre !

Des reflets en temps réel sur le casque des pilotes et cela même pendant les changements climatiques.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 17 circuits
PARTICULARITÉ : Compatible 16/9

Le monde de la Formule 1 bouge. Chaque saison, transferts, échanges, prêts, arrivées, retraite anticipée ou année sabbatique (comme Mika Häkkinën), la valse des pilotes donne lieu à un championnat toujours plus passionnant. La suprématie de Ferrari ou de McLaren est bousculée par les nouveaux talents et les nouvelles motorisations. Il en est de même chez les éditeurs (suivez mon regard), qui se risquent tous les 6 mois avec de nouvelles simulations. Jusqu'à présent, seul F1 Racing Championship a su tirer son épingle du jeu. Sony et Electronic Arts n'ont pu proposer que des jeux sans commune mesure avec le titre d'Ubi Soft. F1 Championship Saison 2000, dernier titre en date d'E.A., en est l'illustration parfaite avec des graphismes dépouillés, des options limitées et bien peu de simulation. La dernière version bêta de F1 2001 que nous avions eue entre les mains ne laissait pas augurer qu'une telle refonte, tant au niveau du gameplay, de l'I.A., des graphismes… pourrait être réalisée en seulement 4 mois. C'est donc un jeu totalement remanié que nous avons eu la chance d'avoir entre les mains et qui révolutionne le monde vidéoludique de la F1.

Des modes et des options à la pelle

Commençons tout d'abord par zieuter les différents modes de jeu : Course immédiate, Challenge, Grand Prix et Multijoueur. Pour se faire la main, la course rapide est idéale, histoire de découvrir ce que la bête a dans le ventre. Choix du pilote, choix du circuit (seulement 3 de disponibles pour l'instant), et c'est l'extinction des feux rouges. Premières constatations, c'est fluide, la voiture répond bien (même si la direction est sensible) et surtout c'est beau. Que dis-je,

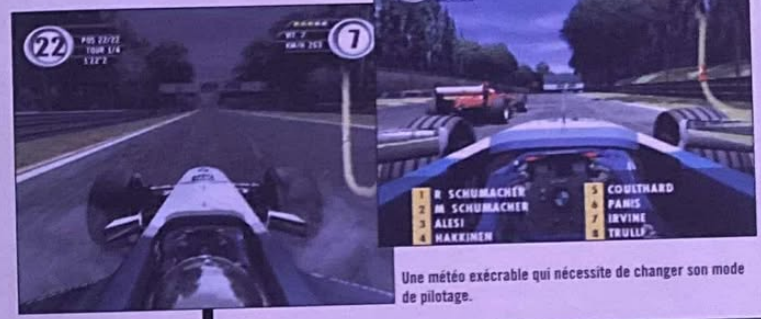
Des nuages de fumée volumétriques obstruent totalement le champ de vision des concurrents.

Les créateurs : L'équipe de F1 2001 est également à l'origine du très moyen F1 Championship Saison 2000. Un titre qu'il faut oublier absolument.

Les arrêts aux stands interactifs

F1 2001 se distingue également des autres productions par ses arrêts aux stands. Pour un maximum de réalisme, cette étape indispensable peut s'effectuer de manière interactive et non automatique. Après quelques tentatives infructueuses, vous parviendrez à maîtriser les 5 étapes qui composent cet exercice : freinage, ralentissement, braquage de roues, enclenchement de la 1re vitesse puis l'accélération. Ces 5 manœuvres vous feront gagner de précieuses secondes par rapport aux arrêts automatiques.

La vue tête du pilote est très tripante pour une sensation de vitesse maximale.



Une météo exécrable qui nécessite de changer son mode de pilotage.

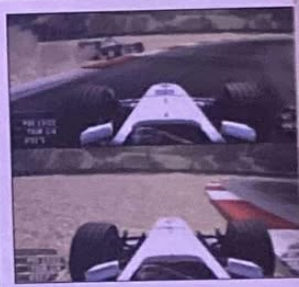
Avec F1 2001, E.A. Sports passe la vitesse supérieure et signe un jeu énorme

Lors des « Stop and Go », les mécaniciens observent la caisse sans y toucher.

c'est magnifique ! Les environnements fidèles aux véritables tracés sont ultra-détaillés, les bâtiments bordant la piste sont imposants, le public donne de la voix lors de vos passages. Mais on se rend rapidement compte qu'il n'y a pas de dégâts et que l'on peut piloter comme un dingue jusqu'à rejoindre le peloton de tête. On termine donc la course avec une petite déception, mais qui sera de très courte durée. En effet, le mode Challenge va ouvrir le chemin du bonheur. Au menu, 5 épreuves distinctes pour accéder à toutes les fonctions qu'un vrai Grand Prix peut nous offrir : les bases, les conditions météo, les arrêts aux stands (voir encadré), l'art de la course et l'étude du tracé. En réussissant un pourcentage minimum imposé dans le temps imparti pour chacun de ces exercices (départ, passage de chicanes, freinages, conduite sous la pluie avec des pneus usés, pour la pluie, pour le sec, conduite avec un réservoir vide ou plein, respect de la signalisation et du règlement de la FIA, conduite sans aileron…), les portes du mode Grand Prix vous seront enfin ouvertes et toutes ces options seront les reines de ce jeu extraordinaire, aussi bien en mode Normal qu'en Simulation.

Un jeu qui tient la distance

Avec 80 % de réussite dans le mode Challenge, l'accès aux modes Grand Prix, Saison Fictive, Saison 2001, Challenge écurie et Suprématie sera débloqué pour des courses exceptionnelles. Les différentes vues, surtout cockpit et tête du pilote, renforcent l'incroyable sensation de vitesse qui se dégage dans F1 2001, le tout sans aucun ralentissement. Le moteur affiche très loin et les conditions météo changent en temps réel. On peut même voir ces changements climatiques avec les reflets, également en temps réel, sur le casque des pilotes. Ça calme ! Bien entendu, la conduite sera totalement différente selon l'état de la piste (sèche ou mouillée), et l'excellente physique des voitures se fera ressentir d'autant plus en fonction de la quantité d'essence à bord. Bref, les développeurs ont réalisé un travail considérable sur le réalisme. En paramétrant le jeu avec les dégâts, la moindre touchette se soldera immédiatement par un aileron ou un pneu arraché (éléments



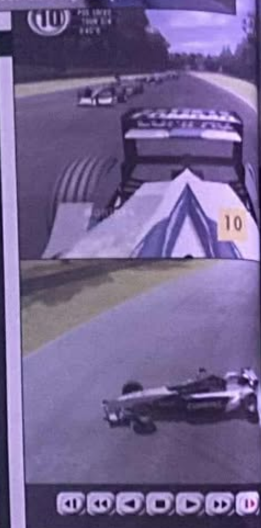
Si la perfection n'est pas de ce monde, F1 2001 la frôle quand même de très près !

Le mode Deux Joueurs avec la grille complète. Un vrai régal !

que l'on retrouve sur la piste au tour suivant), mais aussi par une panne mécanique ou électronique, une fuite d'huile... Signalé par radio, comme pour chaque incident de course, l'arrêt aux stands sera donc inévitable pour réparer, ravitailler, purger une pénalité ou pour tout changement de tactique en fonction de la météo. Et vous ne serez pas les seuls dans cette situation. Les autres concurrents, qui bénéficient d'une très bonne Intelligence Artificielle, partiront eux aussi à la faute et ne seront pas à l'abri d'ennuis mécaniques.

Et même à plusieurs

Les amateurs de simulation pure et dure ne seront pas déçus avec les réglages sur le type de pneus et leur pression avant et arrière, l'aérodynamisme, les suspensions, les rapports de boîte et la répartition et la puissance de freinage. Malgré un manque de clarté dans ce menu, les fans de simulation prendront leur pied en optant ou non pour l'antipatinage et l'ABS. Autant vous prévenir : il faudra vous accrocher avant d'obtenir l'Or sur tous les challenges en mode Simulation. Les débutants comme les experts se rendront compte de la qualité sonore de F1 2001 avec des bruitages moteur quasi-parfaits. Et pour une fois, les rares commentaires qui viennent à propos et les liaisons radio ne polluent pas ce jeu d'une qualité sans égal. Enfin, terminons ce tour d'horizon avec les modes Multijoueur dans lequel 2, 3 ou 4 joueurs pourront s'affronter sur les modes Relais, Avantage et Dernier en lice. Les essais chronométrés permettent à 2 joueurs de s'affronter en Tête-à-tête ou avec la grille complète, et ce, toujours sans aucun ralentissement. Bon, si après tout cela vous n'avez pas encore compris que ce titre est le jeu ultime en matière de Formule 1, ce n'est à plus rien y comprendre. F1 2001 est un titre énorme que tous les amateurs de courses et de F1 se doivent de posséder.



Des ralentis de toute beauté pour revoir les temps forts.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap
Volant

DESIGN [illegible]/10
TECHNIQUE [illegible]/10
BANDE-SON [illegible]/10
INTÉRÊT 9/10

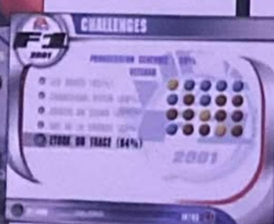
- ⊕ Des graphismes exceptionnels
- ⊕ Météo et reflets en temps réel
- ⊕ Les options à débloquer
- ⊕ L'Intelligence Artificielle
- ⊖ Pas de championnat multijoueur
- ⊖ Le menu des réglages

Pour quel public ?

Du débutant au plus féru de simulation de Formule 1, F1 2001 est LE jeu qu'il faut. Au même titre que ses pilotes, foncez... l'acheter !

Dans le même genre

F1 Racing Championship (PS2)

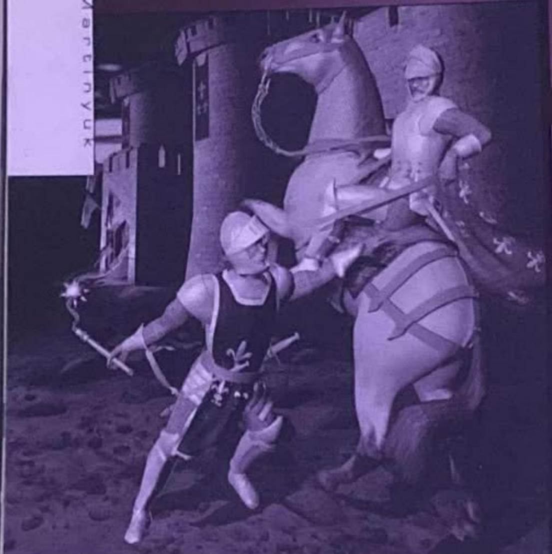


Le mode Challenge vous réserve quelques épreuves vraiment très corsées !

GENRE : Stratégie **ÉDITEUR** : Microsoft - Konami **DÉVELOPPEUR** : Ensemble Studios (États-Unis) **DISPONIBLE** en octobre 2001
SITE INTERNET : www.ensemble-studios.com/aoeii (en anglais)

par Dave Martinyuk

AGE OF EMPIRES II
THE AGE OF KINGS



La série des Age of Empires est très connue sur PC et ce pour une bonne raison : elle est excellente ! Associant richesse impressionnante et jouabilité exemplaire, AoE II a su rallier à lui des dizaines de milliers de joueurs. Retrouver un tel monument sur PS2 ne peut que soulever notre enthousiasme. Reste à savoir, maintenant, ce que cette adaptation vaut vraiment…

J'avoue, à ma grande honte, ne pas avoir joué à Age of Empires sur PC. Non pas que l'idée ou l'envie ne me soit pas venue (j'adore ce genre de jeu) mais voilà, on se dit qu'on y jouera plus tard, et puis le temps passe, recouvert par le vernis de l'oubli… Lorsqu'on m'a proposé de tester AoE II sur PS2, j'ai donc sauté sur l'occasion, y trouvant une possibilité de me racheter. Désormais, mes regrets n'en sont que plus grands : j'aurai pu profiter depuis bien longtemps d'un titre d'exception.

Un titre de légende…

La richesse d'un jeu comme AoE II est hallucinante et je ne pourrai, dans cet article, que survoler ses principales caractéristiques sans entrer dans le détail. Il faudrait un guide entier pour cela. Commençons par le commencement, avec les différents menus. En solo, vous pouvez jouer avec ou contre la console (possibilité de créer jusqu'à 4 royaumes et de former des équipes) et pouvez décider 1) de participer à un régicide (le dernier roi vivant gagne la partie), 2) de mener un combat à mort (chacun commence avec beaucoup de réserves et tente d'anéantir ses ennemis), 3) de jouer sur une carte aléatoire ou 4) de mener à bien une campagne historique (5 niveaux de difficulté possible). Les campagnes sont au nombre de 5 et mettent en scène des personnages célèbres : William Wallace, Jeanne d'Arc, Barberousse, Gengis Khan et le roi Saladin. Si vous ne connaissez pas ou peu leurs histoires, AoE II vous éclairera et vous apprendra de multiples choses. En plus du mode Solo, il y a le Multijoueur et la consultation de données historiques (voir encarts), ainsi qu'un didacticiel (en réalité la campagne de Wallace) qui vous apprend très clairement les bases. Bref, les options sont nombreuses et les possibilités de jeu très variées. C'est déjà une excellente chose…

AoE II met en scène de nombreuses civilisations (il y en a treize) qui doivent évoluer sur différents plans pour conquérir leurs voisins. En gros, vous devez créer des structures civiles et militaires, afin de mettre en place divers services et être capable de produire plusieurs types d'unités. Chaque civilisation possède ses propres caractéristiques, et vous découvrirez de nouvelles unités à chacune de vos parties. Dans une partie typique, vous développez d'abord vos paysans, qui créent eux-mêmes les structures de base : habitations (pour le logement), fermes (pour la nourriture) et de nombreux autres bâtiments pour récolter notamment les différentes ressources du jeu (bois, pierre et or). Les échanges de denrées entre alliés sont également possibles.

En ce qui concerne les structures militaires (toujours réalisées par les paysans), 4 grands groupes sont à signaler : la cavalerie, l'infanterie, l'archerie et les armes de siège. À chacun de ces grands groupes correspondent plusieurs unités spécialisées (guerriers d'élite, lanciers et fantassins armés d'épée à deux mains pour l'infanterie, par exemple), qui évoluent selon l'époque dans laquelle vous vous trouvez. Au final, on se retrouve donc devant un panel impressionnant d'unités différentes, qui possèdent toutes des capacités propres (les lanciers sont efficaces contre les cavaliers, les archers déciment l'infanterie à distance, etc.) et autorisent des tactiques assez poussées. On peut même décider de leur comportement (agressif, défensif), leur ordonner d'effectuer des rondes ou encore changer leur formation de combat (en carré, en ligne, divisé en deux flancs pour encercler l'ennemi…). Une fois habitué aux différentes commandes, c'est le bonheur stratégique à l'état pur. Une précision tout de même : AoE II est destiné à être joué à la souris. Pour cela, n'importe quelle souris USB branchée sur la PS2 fera l'affaire. Le jeu au paddle reste évidemment possible mais il est nettement plus contraignant, même s'il demeure jouable.

… avec cependant quelques réserves

Age of Empires II est un bon jeu, indéniablement. C'est même un titre d'exception comme on en voit rarement. Il faut toutefois bien prendre conscience de deux choses. La première, c'est la résolution adoptée par le jeu. Nous sommes sur un écran télé, nous jouons donc en 640 x 480. Par comparaison, sur un moniteur PC, on joue devant une résolution au moins deux fois plus élevée (1024 x 768). On peut donc estimer voir deux fois moins de choses sur un écran de AoE II version PS2, par rapport au même jeu sur PC. Il suffit de jeter un coup d'œil sur les photos qui illustrent cette page pour bien se rendre compte du problème : l'écran est réduit (la fenêtre de menus, en bas, prend en plus beaucoup de place) et on ne peut que le regretter. Maintenant ce « défaut » n'en est pas vraiment un puisque nous jouons sur un écran télé, je le répète, et que l'on ne peut pas modifier sa résolution, contrairement à un moniteur. Lorsque nous en serons à l'âge des TVHD (Télévisions Haute Définition) nous en reparlerons, mais ce n'est pas pour demain… Le second problème concerne la fluidité du jeu. On sait que la PlayStation 2 est une machine puissante capable de gérer des dizaines de millions de polygones à la seconde. Seulement, ici, nous ne sommes pas dans un jeu en 3D, et lorsqu'on s'attaque à la 2D, la PS2 semble manifestement moins à l'aise. Il est en tout cas certain que AoE II souffre par intermittence de saccades, et que le scrolling (défilement du paysage dans n'importe quelle direction) n'est pas un modèle de fluidité. Ce n'est pas gênant, la plupart du temps, mais c'est un élément perturbateur qui vient un peu ternir le tableau idyllique qui se présentait initialement à nous. Reste tout de même un titre terriblement accrocheur que les fans du genre ne peuvent décemment pas laisser passer.

Jeanne la Pucelle a l'Armée de France sous ses ordres.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 (link)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 5 campagnes historiques
PARTICULARITÉ : Jeu en link (attention, pour jouer à 4, il faut un Hub !)

Les créateurs : Ensemble Studios est une société spécialisée dans le RTS (Real Time Strategy), qui s'est associée à Microsoft et a développé, sur PC, la série des Age of Empires. Son prochain titre prévu a pour nom Age of Mythology.

Attaque d'un fort ennemi ; laissez le bélier faire son travail.

À mi-distance, les flèches pleuvent depuis les remparts des châteaux. Privilégiez l'attaque frontale, avec le bélier.

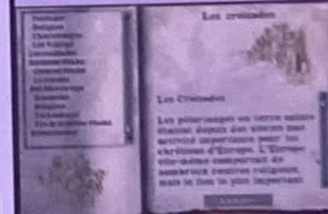
Les batailles qui mettent en scène beaucoup de monde sont invariablement confuses. Mais c'est normal.

Plus il y a de champs, plus la nourriture est engrangée rapidement.

Riche et passionnant, Age of Empires II est un titre profond, tout simplement

Une véritable encyclopédie

Le menu Historique de AoE II vous présente des informations détaillées et très complètes, concernant des sujets afférents au jeu : les civilisations (chinois, teutons, turcs, francs…), les types d'armes (armes de cavalerie, armes blanches…), les tactiques de combat, les châteaux, la guerre navale, les différentes périodes historiques, de la chute de Rome à la Renaissance… Au final, on se retrouve avec une cinquantaine d'articles souvent assez longs, qui confèrent un aspect véritablement pédagogique à ce jeu. Microsoft a manifestement su mettre à profit son encyclopédie Encarta…



Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Souris
Câble link

DESIGN	8/10
TECHNIQUE	6/10
BANDE-SON	7/10
INTÉRÊT	**8/10**

⊕ Un jeu « intelligent »
⊕ De très nombreux bâtiments et unités
⊕ Des campagnes au scénario poussé
⊖ Résolution un peu faible (mais on joue sur une télé)
⊖ De gros ralentissements parfois

Pour quel public ?

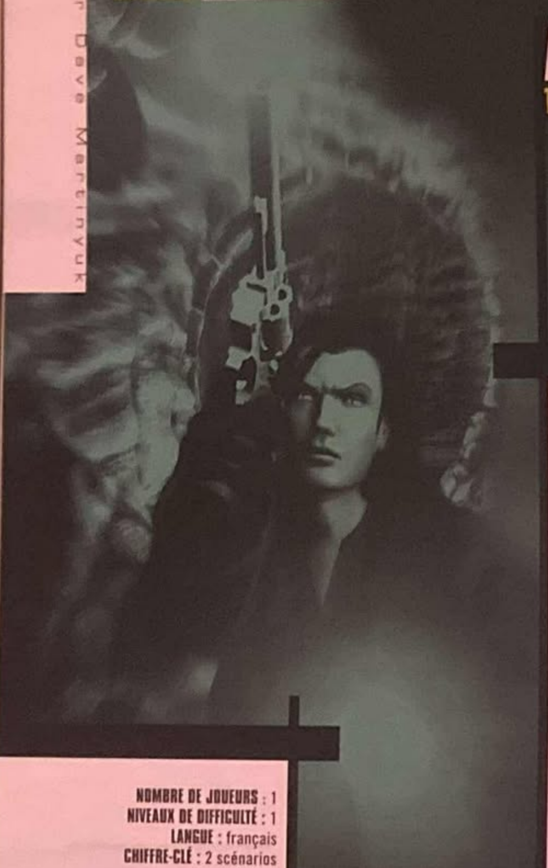
Les amateurs de stratégie en temps réel qui ne possèdent pas de PC seront ravis de pouvoir s'essayer à cette mouture de AoE II sur PS2.

Dans le même genre

Kessen et Kessen II pour l'aspect tactique

par Dave Martinyuk

GENRE : Aventure/horreur **ÉDITEUR** : Infogrames **DÉVELOPPEUR** : Darkworks/Spiral House (France/G.-B.) **DISPONIBLE** en octobre 2001
SITE INTERNET www.aloneinthedark.com (en français)



ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

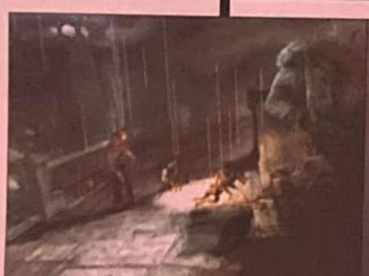
Sorti depuis plusieurs mois déjà sur PSone, PC et Dreamcast, Alone in the Dark IV fait, enfin, son apparition sur PS2. On ne peut que s'en réjouir même si tout n'est pas parfait. Voici en tout cas l'occasion de se payer le luxe de ressentir quelques frayeurs en cette rentrée forcément un peu morose…

Alone IV est un titre dont nous avons déjà parlé dans ces pages, et il est inutile de revenir sur son scénario dans le détail. Rappelons tout de même, pour ceux qui auraient grillé quelques-uns de leurs neurones pendant les vacances, que le jeu met en scène deux personnages : Edward Carnby, un détective, et Aline Cédrac, une spécialiste des langues anciennes. Ils se rendent tous les deux sur l'île de Shadow Island, mais pour des raisons bien différentes (ce qui vous donnera l'occasion de vivre deux aventures différentes lorsque vous les incarnerez tour à tour). Le principe d'Alone in the Dark rejoint celui de Resident Evil : vous êtes perdu dans une immense bâtisse et vous devez affronter des tas de monstres au fur et à mesure de votre progression. En résumé, c'est cela. Le jeu est fort heureusement servi par un scénario assez bien ficelé et intéressant (quoiqu'un peu « touffu », pour ne pas dire confus) et par un système de gestion de la lumière original et franchement réussi.

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : français
CHIFFRE-CLÉ : 2 scénarios différents
PARTICULARITÉ : –

Conversion fidèle et sans surprise

Avant de passer aux critiques concernant ce jeu, il convient de préciser 2,3 petites choses. D'abord, signalons que si Darkworks (France) est bien le développeur original d'Alone IV sur PSone, c'est une société anglaise, Spiral House, qui s'est occupée de la conversion PS2. Ce n'est pas un défaut en soi, mais Spiral House a dû respecter à la lettre un cahier des charges lui signalant qu'il n'avait le droit de modifier en aucune façon la version « originale » d'Alone. Résultat, on se retrouve devant une conversion tellement fidèle qu'on peut être sûr qu'elle n'intègre aucune nouveauté, qu'elle ne présente aucune surprise. Personnellement, j'estime qu'un jeu qui arrive avec plusieurs mois de retard sur une console bien plus puissante devrait proposer, je ne sais pas moi, un mode de jeu supplémentaire, un boss en plus, des cinématiques revues et corrigées… Mais non, il n'y a rien de cela ici. Signalons toutefois, pour être juste, la présence d'une option 50/60 Hz, que l'on apprécie à sa juste valeur (voir le sujet Réflexion de ce même numéro). Je ne sais pas si c'est la force de l'habitude, si j'ai trop joué à Alone IV auparavant ou si je suis tout simplement blasé, mais cette version m'a paru un peu moins bonne. Comme s'il y avait parfois quelques ralentissements (notamment quand la lumière de votre torche se reflète dans un miroir), comme si les ombres portées n'étaient pas toujours aussi fidèles, comme si les animations des monstres et des persos étaient vraiment raides (ce qui a toujours été le cas, remarquez), comme si les temps de chargement entre certains écrans de jeu n'étaient pas optimisés… Cela rejoint ce que je disais avant : avec cette version PS2, on s'attendait à la perfection, à un produit soigné et bichonné sous tous les angles, à un soft qui nous étonne avec quelques petites choses inédites, mais non, il n'y a ici rien de cela. Le fait qu'il n'y ait aucune optimisation représente un défaut - certes mineur - qui déçoit. Mais il ne s'agit pas de s'y arrêter car Alone in the Dark, fort heureusement, reste un titre qui procure de vraies sensations.



Inutile de tuer les chiens : contentez-vous de les blesser…

Les créateurs : Darkworks est la société française qui a développé, en tout premier lieu, la version PSone d'Alone IV. La conversion du jeu sur PS2 a été confiée à une société anglaise, Spiral House.

La réflexion de la lumière dans le miroir est gérée. Pas mal…

Dans le faisceau de votre lampe, les objets importants scintillent.

Définitivement dark

Alone in the Dark porte bien son nom et se veut sombre dans tous les sens du terme. Sombre par son ambiance, son atmosphère oppressante ; vous vous demandez, en entrant dans une nouvelle pièce ou en tournant dans un couloir, quel genre de monstre va vous tomber dessus. Et puis sombre par son esthétique particulière, bien sûr, puisque tout est plongé dans la pénombre.

Alone IV sur PS2 reste un bon titre, mais il arrive en retard et ne propose aucune amélioration. Dommage…

Les ténèbres font partie intégrante du jeu, et nombreuses sont les créatures qui en sont issues. Elles peuvent donc apparaître à n'importe quel moment. Pour vous, la lumière est une arme et vous découvrirez des machines ingénieuses qui utilisent cette puissance au cours de l'aventure. Graphiquement, Alone IV se veut soigné avec des décors fouillés, fourmillant de détails. On appréciera tout particulièrement les statues ou les portraits, indéniablement réussis, qui laissent à penser que les anciens habitants du manoir que vous visitez avaient bon goût. Regardez dans tous les coins avec votre lampe-torche ; un éclair brillant vous signalera les objets importants qu'il ne faut pas laisser traîner. Le faisceau lumineux et la manière dont il se réfléchit sur les murs reste toujours aussi impressionnant et réussi. Prenant et foncièrement angoissant une fois que l'on y est plongé, Alone in the Dark fait donc figure de bon jeu et vous propose de vivre une aventure dont vous vous souviendrez longtemps. Il ne vous fera pas oublier les meilleurs moments d'un bon Resident Evil, certes, mais si l'expérience vous tente, vous auriez tort de la bouder…

Ce monstre marin ne vous laissera pas franchir son point d'eau avant que vous ne l'ayez abattu.

Aline cache un douloureux secret, qui vous sera révélé au cours de votre aventure.

Apprenez à éviter les monstres. Il est inutile la plupart du temps de les affronter directement.

Un arsenal étonnant

En plus des armes conventionnelles disponibles dans le jeu (Edward possède un pistolet à double-barillet et peut utiliser un fusil à triple-canon ; attention à vos munitions, elles partent vite !), Alone IV vous invite à utiliser d'autres objets beaucoup moins classiques. Vous aurez ainsi l'occasion, si vous allez jusqu'au bout de cette aventure, d'utiliser un fusil laser (qui envoie une décharge de lumière « cohérente »), un photopulseur (une arme lourde qui génère un flash de lumière intense) ou encore la torche à plasma (qui projette un jet de gaz brûlant). Gérez correctement vos munitions (en particulier si vous jouez avec Aline) et utilisez les différents types d'armes selon les ennemis : le revolver de base sur les plus petits monstres, le fusil à pompe sur les gros, à bout portant, etc. Tentez de toujours savoir à l'avance ce que vous avez à faire et où vous devez aller. Cela vous permettra d'éviter de gâcher vos précieuses munitions…

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card, Dual Shock

DESIGN [illegible]/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 6/10
INTÉRÊT 7/10

⊕ Une bonne durée de vie (grâce aux 2 scénarios)
⊕ La gestion de la lumière
⊖ Animations un peu faibles
⊖ La version PS2 arrive en retard et ne propose aucune amélioration ni nouveauté !

Pour quel public ?
Les amateurs de frissons et de scénario un tant soit peu recherché peuvent se laisser tenter. Alone in the Dark ne les décevra sans doute pas.

Dans le même genre
La série des Resident Evil (PSone et PS2)

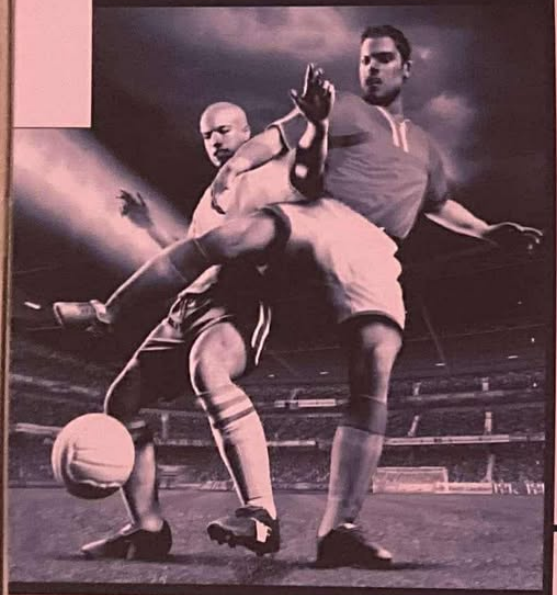
GENRE : Football ÉDITEUR : Sony C.E. DÉVELOPPEUR : Team Soho (G.-B.) DÉJÀ DISPONIBLE SITE INTERNET : /

LE MONDE DES BLEUS 2002

À LA CONQUÊTE D'UN HIT ?

C'est marrant, avant la Coupe du Monde personne ne misait un kopeck sur l'équipe de France, alors que maintenant, on lui dédie même des jeux vidéo. Avec le Monde des Bleus, les plus chauvins d'entre vous seront comblés. Toutefois, sorti de l'aspect vive les Bleus, qu'apporte cette première édition PS2 ?

Face à Barthez, le un contre un n'est jamais une situation facile.



NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : Plus de 200 équipes
PARTICULARITÉ : Jouable à 8 avec 2 multitaps

Depuis que le football a envahi les consoles, à peu près tous les grands éditeurs cherchent à avoir leur série qui, comme FIFA (Electronic Arts) et ISS ou plutôt Pro Evolution Soccer (Konami), atteindra le statut de référence. Sony n'en est pas à son premier essai. Sur PSone déjà, deux volets de la série du Monde des Bleus avaient illustré l'intérêt de l'éditeur pour le sport roi. Cela dit, ces précédents essais s'étaient tous deux soldés par des semi-réussites. En effet, si les jeux n'étaient pas foncièrement mauvais, ils souffraient d'un manque d'expérience qui en faisait des jeux audacieux dans l'approche, mais finalement moins réussis que leurs principaux rivaux. Avec l'arrivée de la PS2, Sony réitère la tentative en développant, par l'intermédiaire de la Team Soho, une nouvelle suite, cette fois version 128 bits. Le changement de console est sans aucun doute la meilleure raison de tout reprendre à zéro. Est-ce que cela sera suffisant pour mettre à mal les concurrents directs ? Réponse dans la suite de ce texte qui fera souvent référence aux autres titres, afin d'établir un comparatif certes un peu hâtif puisque FIFA et Pro Evolution ne sont pas encore sortis, mais, tous deux arrivant le mois prochain, il semble indispensable de les prendre en compte.

Analyse du match

Tout d'abord, le plus frappant est sans conteste l'entrée sur le terrain des joueurs. Bien plus spectaculaire que tous ses concurrents (sauf peut-être FIFA), elle retranscrit au mieux les vibrations d'un stade en effervescence. La foule s'agite, beugle des chants de supporters, balance des confettis, secoue les drapeaux. La modélisation des stades est tout aussi réussie, et l'architecture des différentes enceintes bien respectée. Pour ce qui est de la modélisation des joueurs, elle n'a rien à envier aux meilleures productions du genre, surtout au niveau facial, particulièrement soigné pour les stars les plus connues. Par contre, il est un peu dommage de voir que les autres joueurs, les seconds couteaux, ont été mis à l'écart. Là où ça se gâte, c'est

Les intempéries ne changent pas vraiment les conditions de match.

Les créateurs Propriété de Sony C.E., la Team Soho ne s'est fait connaître jusqu'à présent que par les deux précédents volets du Monde des Bleus.

La modélisation des stades et du public est exceptionnelle.

Voici une illustration du système de visualisation des joueurs.

au niveau du rendu de la pelouse, qui est vraiment étrange. La représentation est tellement propre que cela devient peu crédible. Pour illustrer, je dirais qu'on a l'impression de voir un green de golf avec quelques trous par-ci par-là.... On aurait aimé voir quelque chose de plus sale, afin d'accentuer le côté réaliste de la chose. Mais ce n'est qu'un détail.

Coup de sifflet !

Si, dans un premier temps, l'avant match laisse espérer, le coup de sifflet fait, lui, retomber la pression. Pour commencer, stratégiquement, on reste sur notre faim ; seulement quelques formations à choisir, des consignes de jeu et quelques broutilles supplémentaires. Rien de plus, il n'y a rien d'autre à se mettre sous la dent. On voit clairement que tout est fait pour que l'on débute le match rapidement. Amateurs de tactique, apprêtez-vous à vous lamenter. Dès les premières minutes, on se rend compte que les animations des joueurs laissent à désirer, si on les compare aux titres concurrents à venir. Pour commencer, lorsqu'un joueur court, on a parfois l'impression de voir un film muet des années 30 où tous les mouvements sont accélérés. De plus, pour la plupart des gestes, s'ils sont exécutés à la perfection (contrôle, têtes, tir, etc.), il n'y a cependant pas assez de variation. Ainsi, lorsque l'on fait une tête, on voit quasiment toujours la même animation, ce qui, à court terme, finit vite par lasser. Contrairement à Pro Evolution, où l'on découvre des nouvelles animations au fur et à mesure, dans le Monde des Bleus, on en a pratiquement déjà fait le tour en moins d'une heure.

Et alors, ce gameplay ?

Côté gameplay, ce n'est pas la panacée. Toutefois, le système de passe est hyper-efficace. C'est d'ailleurs la meilleure idée du jeu et la concurrence devrait clairement s'en inspirer. Pour représenter les coéquipiers se trouvant en dehors de l'écran, des flèches aux bords de l'écran indiquent leur présence. Utile pour remplacer le classique radar plutôt raté de cette version. Cependant, ce système trouve ses limites à partir du moment où l'on ne voit pas évoluer la distance qui nous sépare de nos coéquipiers. De toute manière, on ne peut rien tenter d'héroïque avec les joueurs qui composent l'équipe. Leur Intelligence Artificielle (I.A.) est relativement faible, et ils peinent à suivre correctement une action. Ils ne cherchent pas à se démarquer, ne sprintent pas vers la cage ou alors trop tard. Bref, il faut en rester au strict minimum. Cet aspect ne gênera pas le fan de FIFA ; par contre, l'adepte d'ISS sera clairement surpris. Cela dit, la construction de jeu est possible grâce au système de passes et à des déplacements du joueur honorables. Toutefois, cela n'a pas été assez optimisé pour que les stratèges du ballon rond s'en donnent à cœur joie. Enfin, le jeu aérien laisse à désirer et les coups francs sont complètement ratés. La gestion des tirs, elle aussi, est des plus « FIFAesque », ce qui séduira peut-être certains joueurs, mais en aucun cas ceux de la rédaction.

Prolongation

En fin de compte, le Monde des Bleus, sans être pour autant un chef-d'œuvre, est un jeu sympa qui plaira aux fans de foot ciblé Arcade qui ne cherchent ni technique, ni précision dans le geste, mais le fun avant tout. Le titre est avant tout une réussite graphique. C'est un incontestable atout. Reste le gameplay. Fans d'ISS, passez votre chemin ; vous ne retrouverez pas ici la richesse du titre de Konami. Une richesse qui, soit dit en passant, rebute aussi de nombreux joueurs. Adeptes de FIFA, voici peut-être une alternative intéressante au titre d'EA Sports, même si la prochaine version s'annonce très réussie. Reste à savoir si les possesseurs de PS2 attendront pour choisir entre les trois titres bientôt disponibles. Après, ce n'est qu'affaire de patience.

Les coups francs sont mal fichus ; il n'y a aucune finesse dans l'exécution.

Les modes de jeu

Parmi les modes de jeu, outre les compétitions classiques (Coupe du Monde, d'Europe, championnat...), on trouve un mode Équipes de légende, dans lequel on dirige une des équipes faisant partie de l'Histoire du football. De plus, on trouve aussi un mode Cour de récré, où on est censé incarner de jeunes écoliers. Rien de transcendant.

Le syndrome du jeu « mal fini » frappe encore !

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap

DESIGN 7/10
TECHNIQUE 7/10
BANDE-SON 7/10
INTÉRÊT 7/10

⊕ Le système de passe
⊕ La modélisation des joueurs
⊖ Une I.A. pas au point
⊖ Manque d'animations

Pour quel public ?
Exclusivement pour les fans de FIFA trop impatients pour attendre encore un mois !

Dans le même genre
FIFA 2001 et bientôt FIFA 2002 (PS2).

GENRE : Aventure/réflexion ÉDITEUR : Eidos DÉVELOPPEUR : Core Design (G.-B.) DISPONIBLE en octobre 2001
SITE INTERNET : www.eidos.com/gameportal/project_eden (en français)

PROJECT EDEN

PUZZLES POST-APOCALYPTIQUES

Après en avoir tant entendu parler, on attendait Project Eden avec un soupçon d'impatience… et pas mal de méfiance. C'est que Core Design, avec Tomb Raider, a souvent su créer l'événement là où il n'y avait pas toujours lieu de s'extasier. Mais Project Eden tient ses promesses, au moins en partie.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 (écran splitté)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 4 personnages
PARTICULARITÉ : Destiné avant tout au Multijoueur

L'univers de Project Eden prend place dans un futur lointain, où la Terre est surpeuplée et où les humains, pour se loger, habitent désormais dans d'immenses tours. Les nantis vivent tout en haut (ce sont les seuls à pouvoir vraiment profiter du soleil), tandis que la lie de l'humanité, et d'autres choses plus horribles encore, pataugent dans les bas-fonds. Pour régler les problèmes qui peuvent survenir aux différents niveaux, une unité de forces spéciales a été créée : l'UPA (Urban Protection Agency). Dans Project Eden, vous contrôlez les 4 membres d'une de ces unités spéciales (voir encart). On vous assigne certaines missions et c'est, évidemment, à vous de les mener à bien.

Répartition des tâches

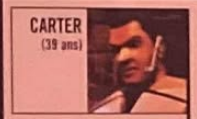
Project Eden débute comme un film, avec un certain effort de mise en scène. On vous présente les membres de votre équipe et les premiers ordres vous sont donnés (votre supérieur hiérarchique a la voix de Schwarzenegger, en français : c'est son doubleur !). Votre première mission : secourir des techniciens disparus dans une usine de fabrication de viande de synthèse et tenter de découvrir ce qui ne tourne pas rond dans ce mystérieux bâtiment. On notera, au passage, le nom suggestif de la nourriture de synthèse : viandopryon. Pas très politiquement correct, surtout pour un développeur anglais… Une fois sur le terrain, un constat s'impose : Project Eden est avant tout destiné au mode Multijoueur. On peut certes y jouer en solo et estimer que ce titre possède de réelles qualités, mais passer sans cesse d'un personnage à l'autre pour les placer au bon endroit, coordonner leurs actions, diviser les équipes… tout cela réclame, lorsqu'on est seul, beaucoup plus de temps. Cette précision importante étant faite, continuons. Project Eden accepte la vue à la 1re ou à la 3e personne, tout le monde y trouvera donc son compte. Le but du jeu consiste à résoudre les différentes énigmes qui vous sont posées pour avancer plus avant dans le niveau. Et là, on sent bien que Core Design n'a pas des années de Tomb Raider derrière lui pour rien. En effet, les « puzzles » imposés ressemblent en partie à ceux que l'on a déjà connu en incarnant Lara. Il faut actionner un bouton, qui met en marche un appareil, qui lui-même permet de se déplacer dans un autre endroit, où il y a de nouveaux boutons à actionner, etc. Ne soyez néanmoins pas effrayé par cette image que je brosse du jeu : les énigmes se révèlent souvent assez intelligentes et mettent à profit les différentes qualités de chacun des membres de votre groupe. Ainsi, Minoko est très à l'aise lorsqu'il s'agit de pirater un système informatique. Cette capacité est très importante car elle permet à la jeune surdouée d'actionner à distance des systèmes ou bien encore d'observer des endroits inconnus, grâce à l'objectif indiscret de certaines caméras… Amber, de son côté, se révèle indispensable lorsqu'il s'agit de s'aventurer sur un terrain dangereux (atmosphère saturée de gaz, par exemple). André répare les systèmes et les engins défectueux tandis que Carter, le leader du groupe, est capable d'ouvrir un plus grand nombre d'accès protégés, de par son statut hiérarchique. C'est également lui qui procède aux interrogatoires de témoins, lorsqu'une affaire est en cours.

Les créateurs : Core Design est un développeur très connu puisque c'est à lui qu'on doit toute la série des Tomb Raider. Il a également à son actif Fighting Force et, dans les jeux à venir, Herdy Gerdy (voir Casting).

Intéressant, mais loin d'être parfait

Avec Project Eden, Core Design a manifestement voulu mélanger deux genres : la réflexion et l'action (avec un léger soupçon de plate-forme). Au final, on retiendra surtout la réflexion et assez peu le reste. Les phases d'action, en effet, se révèlent médiocres et ce pour plusieurs raisons. D'abord, il y a l'Intelligence Artificielle des ennemis, proche du néant absolu. Vos adversaires courent en rond, tirent n'importe comment (comme vous, le système de visée n'étant pas ce qui s'est vu de plus pratique) et j'en ai même vu un tomber dans le vide tellement ses déplacements étaient chaotiques. Les combats ne sont heureusement en général pas trop difficiles et ne se révèlent pas réellement frustrants, au-delà de leur intrinsèque médiocrité. Lorsqu'on s'intéresse aux différents modes Multijoueurs présents, les choses changent néanmoins un peu. Les différentes arènes qui vous attendent sont consacrées au deathmatch, au mode Capture the flag ou encore à la course de Rover (un petit engin télécommandé). Ici, c'est l'action pure qui prime, indéniablement, et comme vous jouez contre des adversaires humains (jusqu'à quatre en écran splitté, comme pour le mode Scénario normal), les réactions de ces derniers se révèlent forcément plus intéressantes que celles de simples « bots ». Différentes armes sont à votre disposition : mines, missiles, lance-disques (disque qui peut ricocher sur les murs), tenseur temporel (appellation sibylline pour désigner un engin capable de ralentir vos déplacements)… Vous pourrez même hacker certains systèmes (ce n'est plus le seul privilège de Minoko) et prendre possession, à distance, d'un canon puissant dont vous dirigerez le tir sur vos ennemis. L'intention est bonne mais, dans les faits, on ne vit pas ici les plus belles heures d'un Unreal Tournament ou d'un Quake III. Voilà donc un titre intéressant à plusieurs égards, mais qui souffre de défauts indiscutables. On regrettera, par exemple, la pauvreté des dialogues avec les NPC (personnages non joueurs), qui répètent quelques phrases en boucle quand on les interroge et se révèlent carrément insupportables lorsqu'ils parlent tout seuls. En résumé, Project Eden est un bon jeu pour tous ceux qui adorent les résolutions d'énigmes et le jeu en équipe. Si vous ne faites pas très précisément partie de cette catégorie de joueurs, passez votre chemin…

Les membres de l'UPA



CARTER (39 ans)

Le leader de l'équipe est un vétéran qui a patiemment gravi les échelons et mérité sa place. Sérieux, il est juste mais n'accepte pas que l'on remette en cause son autorité. Il ne se voit pas finir ses jours dans un bureau même si son travail peut manifestement être considéré comme dangereux…

MINOKO (20 ans)

Minoko est orpheline. Elle a été formée à l'école de l'UPA dès l'âge de 9 ans, lorsqu'on s'est rendu compte de ses aptitudes particulières pour tout ce qui touche les ordinateurs. Elle est devenue opérationnelle à l'âge de 17 ans et fait partie de l'équipe de Carter depuis un an.

ANDRÉ (32 ans)

Ingénieur expérimenté, André répare presque naturellement tous les systèmes électriques et mécaniques existants. Après avoir pris congé d'un job ennuyeux au sein d'une société de maintenance d'ascenseurs, il a décidé d'offrir ses services à l'UPA.

AMBER (27 ans)

Après avoir été victime d'un terrible accident à l'âge de 15 ans, Amber a décidé de continuer à vivre dans la peau d'un robot de l'UPA. Les années passant, le côté machine a presque pris le dessus sur le côté humain de sa personnalité, comme cela arrive souvent chez les membres de la Cyborg Division…

Le drone est un petit appareil volant très pratique. Son autonomie est cependant réduite.

Un titre tourné avant tout vers le multijoueur, qui perd beaucoup de son intérêt en solo

Des créatures étranges vous attendent dans les bas-fonds de cette société du futur.

Le Rover, petit véhicule télécommandé, vous sert à explorer des endroits autrement inaccessibles.

Petit footing matinal, en compagnie d'un voyou armé d'une mitraillette.

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock
Multitap

INTÉRÊT 7/10

- ⊕ Des puzzles « intelligents »
- ⊕ Des personnages complémentaires
- ⊕ Un univers au background réaliste
- ⊖ Une I.A. franchement limitée
- ⊖ Des phases d'action ratées
- ⊖ Un jeu en solo contraignant

Pour quel public ?

Pour apprécier Project Eden, il faut aimer, que dis-je, adorer les puzzles et les prises de tête. Le jeu à plusieurs est conseillé…

Dans le même genre

Rien d'autre

GENRE : Jeux d'hélicoptère EDITEUR : Eidos Interactive
SITE INTERNET : www.eidosinteractive.co.uk/games/info.html?gmid=112 (en anglais)

DÉVELOPPEUR : Core Design (G.-B.) DÉJÀ DISPONIBLE

THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX

DOGFIGHT EN VOL STATIONNAIRE

Après avoir diverti les amateurs de conduite en hélico sur PSone, Thunderhawk se décline maintenant dans une mouture PS2 que les joueurs ne seront pas près d'oublier. Avec ses quatre campagnes et son niveau de difficulté titanesque, Core Design nous livre ici une vision épique de la guerre.

NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 4 campagnes
PARTICULARITÉ : Un jeu super-difficile !

Dans Thunderhawk, vous parcourez le monde pour lutter contre le terrorisme. Un thème malheureusement d'actualité, qui permettra aux joueurs de tester leur habilité à piloter une machine de guerre sophistiquée. Mais ne vous emballez pas, le soft n'a rien d'un simulateur pointu. En effet, le titre est doté d'une maniabilité très orientée Arcade, ce qui fait de lui un titre d'action à la portée de tout le monde, même si son niveau de difficulté s'avère être très élevé. Du fait de ce dernier détail, il va tout de même falloir prendre un minimum de temps pour vous adapter à la navigation de l'appareil et connaître les propriétés de tous les missiles de votre arsenal. Comme quoi, la guerre n'est pas toujours si simple…

Le choix des armes

Avant de débuter la partie, il est possible de sélectionner son équipement létal. Chaque missile ou roquette possède des vertus spécifiques qu'il ne faut pas sous-estimer pour s'adapter au type de mission du moment. Ainsi, le Firestorm constitue-t-il l'arme la plus performante pour les attaques air-air ou air-sol, grâce à son système d'auto-ciblage. Mais hélas, sa quantité est plus que restreinte. Le célèbre Maverick vous permet, lui, d'accéder à un guidage manuel en vue subjective du meilleur effet. En revanche, toutes les bombes de largage (mines aériennes, obus incendiaires…) nécessitent un talent développé de pilotage. Et enfin, vous bénéficierez aussi d'un canon mitrailleur au choix (30 mm, 60 mm et 90 mm) équipé de munitions infinies, mais dont le principe d'utilisation obéit à un système de surchauffe qui vous oblige à arroser avec parcimonie. Comme disait Diderot : « Science sans conscience n'est que ruine de l'âme »… Bon, le rapport n'est pas évident, mais un brin de culture au milieu de ces listings d'armement, ça ne fait pas de mal…

Une maniabilité particulière

Thunderhawk se démarque de tous les autres jeux de tir par sa maniabilité singulière. N'oublions pas que vous êtes aux commandes d'un hélicoptère et qu'il va falloir se soumettre à certaines règles élémentaires. Ainsi, les deux sticks analogiques feront office de manches de navigation avec deux contrôles d'axes différents pour chacun. Le stick de gauche affectera votre altitude de vol, tandis que le second, se destinera à modifier l'inclinaison de votre appareil. En piquant du nez, vous pourrez gagner de la vitesse, et en baissant la queue, la réduire. En combinant ces deux opérations, il est alors possible d'effectuer divers mouvements comme se déplacer sur les côtés ou zigzaguer à votre gré ! Une habitude à prendre, mais qui s'acquiert somme toute assez rapidement. Il faudra alors ne compter que sur la vieille recette : celle de l'acharnement qui vient à bout de tous les maux !

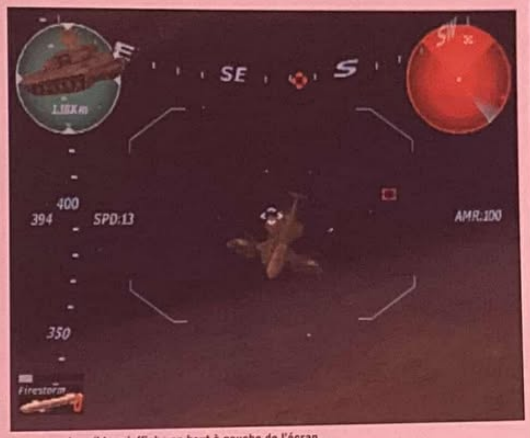
Le Firestorm se dirige automatiquement vers les cibles que vous lui indiquez !

Voici l'arsenal de la mort qui peut doter votre hélico d'une force de frappe lourde.

La nuit, les visions nocturnes s'activent toutes seules en vue cockpit.

Sécurisez la base prise sous une tempête de neige.

Les créateurs : Core Design n'est plus un développeur à présenter. Avec sa série des Tomb Raider et ses autres titres (Fighting Force, Ninja Shadow of Darkness…), la firme anglaise confirme son attachement aux jeux d'action.



La nature des cibles s'affiche en haut à gauche de l'écran.

Des missions variées hyper-difficiles !

Adeptes de la guerre absolue et violente, Thunderhawk ne s'adresse pas à vous ! Si vous abordez le soft de manière trop directe, c'est la sanctification dans les flammes assurée ! Vu le niveau de difficulté archi-élevé des parties, je ne saurais que trop vous conseiller de jouer de façon furtive, en utilisant un maximum de missiles Firestorm et Maverick. Assurez-vous de rester bien loin, à l'abri des batteries anti-aériennes et des blindés avec comme devise : « Faites la guerre à distance ! » Et ce, quitte à prendre tout votre temps et à manœuvrer délicatement votre hélico. Car il est bien difficile d'éviter les tirs des missiles ennemis une fois « locké », sachant qu'il n'existe aucun leurre pour dévier les salves adverses. C'est la raison pour laquelle vous devrez exploiter la topologie du terrain pour vous y dissimuler, en ne modifiant que votre altitude de vol.
Sans étonner, Thunderhawk dispose cependant d'un moteur 3D assez robuste lui permettant d'afficher correctement les divers éléments du paysage. De plus, les missions aux objectifs variés (escorte, destruction d'objectifs, défense, support aérien…) se déroulent en milieux extérieurs sur de vastes superficies. Les environnements sont en définitive assez riches avec de la verdure, des cimes enneigées ou encore du sable, caractéristique des pays du Moyen-Orient. Quant à l'animation, elle reste impeccable, bien que les belligérants fourmillent à l'écran. Cela dit, si Thunderhawk doit accrocher les joueurs, ce ne sera pas par sa réalisation technique mais plutôt pour ses missions captivantes et son ambiance de guerre du Golfe vidéoludique. Et puis, il faut aussi savoir que les jeux d'hélicoptères ne sont pas légion. Alors lorsque l'on tombe sur un titre de qualité, y goûter devient, du coup, un devoir civique ! Un bon jeu à expérimenter !

Lorsque vous guidez le missile Maverick, la représentation bascule en vue subjective.

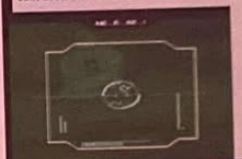
Une vue cockpit plutôt réaliste.

Dans le canyon, arrêtez un convoi en fuite !

Coopérez avec cet hélicoptère allié pour éliminer les assauts terrestres.

Une vue de snipe fort pratique

Le niveau de difficulté très élevé du jeu vous oblige à frapper vos cibles de loin. D'où l'utilité d'employer la vue de snipe, pour scruter la menace potentielle dissimulée dans les environnements. L'option propose 4 niveaux de zoom et vous permet de localiser en détail la nature de vos adversaires.
Bref, l'interface de Thunderhawk dispose de tous les atouts pour vous offrir une méthodologie de guerre subtile. Les adeptes de l'action sauvage sont désormais avertis !



Quatre campagnes d'une très grande difficulté

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card
Dual Shock

ANIMATION : /10
TECHNIQUE : /10
DURÉE-SDM : /10
INTÉRÊT : 7/10

⊕ Des missions captivantes
⊕ Une prise en main intéressante
⊖ Un jeu trop difficile
⊖ Obligation de tout faire de loin

Pour quel public ?
Thunderhawk s'adresse aux joueurs confirmés qui aiment les ambiances guerrières.

Dans le même genre
Thunderhawk est le seul soft de sa catégorie sur PS2.

GENRE : Course de motocross ÉDITEUR : THQ DÉVELOPPEUR : Pacific Coast Power and Light (États-Unis) DÉJÀ DISPONIBLE
SITE INTERNET : www.thq.com/mx2002 (en anglais)

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

UN QUINTUPLE CHAMPION DU MONDE SUR PS2

Intitulé Championship Motocross 2001 sur PSone, cette nouvelle version a été confiée aux « bons » soins de Pacific Coast Power and Light, et non plus de Funcom. Nous avons donc des raisons de nous inquiéter quant à la réalisation de cette version PS2.

Des sauts impressionnants, mais la conduite sur la neige reste la même que sur la terre.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
LANGUE : Français
CHIFFRE-CLÉ : 22 circuits
PARTICULARITÉ : 1er jeu de motocross sur PS2

Pour une fois, depuis bien longtemps, je peux enfin respirer un peu avec un jeu de course qui ne met pas en scène des bagnoles. En effet, les simulations de motos ne sont pas encore en surnombre sur PS2. Bon, il y a Moto GP et Extreme G III, mais ces 2 titres jouent dans des catégories bien différentes. Avec MX 2002, c'est bel et bien à du motocross que nous avons affaire, avec toujours en vedette Ricky Carmichael. Quand on possède une licence comme celle-là (les fans de la discipline savent de quoi je parle), on ne l'abandonne pas si facilement. Seul en piste, en attendant MX Rider, THQ a pour l'instant le monopole du genre, avec ce titre qui aura du mal à s'imposer en tant que référence. Explications maintenant !

Beaucoup trop de trop

Première prise de contact avec un rapide coup d'œil aux modes de jeu : Exhibition, Freestyle, Carrière et Multijoueur. Pour vite s'imprégner de l'atmosphère du jeu, une course rapide fera l'affaire. Le départ est donné aux côtés de 6 autres concurrents. De la terre s'envole dans un nuage de fumée et des gerbes de mottes sont soulevées au passage des 2 roues. Les grandes marques (Kawasaki, Suzuki, KTM...) sont représentées et 30 pilotes des plus connus, comme Mike Larocco, Kevin Windham, Mike Jones, James « Bubba » Stewart... sont de la partie pour piloter les 125 et 250 cc. Première impression : la prise en main est très rapide. À fond sur la poignée de gaz, on aborde facilement le deuxième virage en tête. C'est rapide, le moteur physique semble assez performant et l'inertie de la moto se ressent lors de chaque « replacage ». Mais s'ensuit rapidement une deuxième impression beaucoup moins agréable. Seule en tête, la bécane fonce à toute allure sur les bosses mais la nature du terrain n'est absolument pas prise en compte. Que ce soit sur la terre, le sable ou la neige, la conduite est identique et le changement de surface ne se ressent aucunement. Ce ne sont pas les vibrations de la manette qui pallieront ce défaut. Et côté défaut, ce n'est malheureusement pas le seul. L'animation des derniers est trop rigide, d'autant que ces pilotes n'adoptent pas une attitude réaliste, notamment dans les virages et lors des dérapages. Totalement orienté Arcade, MX 2002 souffre d'un manque d'intérêt flagrant dans ces courses que l'on remporte trop facilement. Même en customisant sa moto ou en créant son propre pilote, l'ensemble du jeu reste plat.

Le style libre

Quel que soit le mode de jeu, une trentaine de figures pourront être envoyées par l'intermédiaire de combinaisons de touches. En imprimant une impulsion, avant une bosse sur les 15 circuits en intérieur comme en extérieur, ou sur les 7 pistes dédiées au Freestyle, vous exécuterez des figures spectaculaires. « Nac-nac », « Kiss of Death », « Backflip », « Hart Attack » et autres « Superman » que ces fous furieux, véritables Dieux des airs et de la terre, réalisent sans la moindre appréhension, vous donneront un peu plus de sensations que ces courses bien tristounettes. Malheureusement, le mode Carrière est un passage obligatoire, pour accéder à la suite de la compétition, au déblocage des 250 cc, des circuits suivants et d'un mode Challenge qui offre 24 épreuves plus au moins difficiles. Comme, par exemple, se vautrer 3 fois dans la même course, puis la remporter, réaliser 20 figures en moins de 3 minutes, exécuter une suite de 4 combos... Les environnements assez pauvres et guère détaillés donnent lieu à quelques sauts spectaculaires du haut de gradins, de bâtiments, de rampes.... au-dessus d'une rangée de bus ou dans une salle archicomble au public mal modélisé. Voilà, question fun, ce n'est pas non plus la panacée. Autant vous prévenir tout de suite : si vous n'êtes pas amateur de Freestyle, oubliez ce MX 2002 Featuring Ricky Carmichael. En revanche, si vous appréciez les tricks et que votre meilleur pote squatte constamment chez vous, alors ce jeu assouvira vos envies de motocross, faute de mieux.

En dernier recours

En effet, c'est sûrement le mode Multijoueur qui présente le plus d'intérêt. En Tête-à-tête, en mode Stunt Showdown, Challenge Race..., 6 modes de jeu permettront à 2 joueurs de confronter leurs aptitudes au pilotage et de balancer les figures les plus impressionnantes pour obtenir un maximum de points dans le temps imparti. Bref, MX 2002 Featuring Ricky Carmichael reste un jeu moyen que seuls les fans du genre sauront apprécier. D'autres jeux de motos arrivent dans les mois qui viennent... Patience et longueur de temps...

Les créateurs : Parmi les rares productions de l'équipe de Pacific Coast Power and Light, signalons le très mauvais Jet Moto 3 sur PSone !

Le légendaire saut de bus qui se termine irrémédiablement par une gamelle.

Les chutes ne sont pas fréquentes mais assez réalistes, notamment lors des glissades.

De nombreux éléments de décor peuvent être utilisés pour réaliser des tricks.

En mode Versus, les autres pilotes vous font faux bond sur la ligne de départ.

Un backflip en Supercross, rien de mieux pour épater la foule et remporter quelques points.

Une star de la pop dans l'univers du jeu vidéo

THQ vient d'annoncer qu'un accord mondial et exclusif a été signé avec Britney Brandt. Cet accord donne droit à THQ d'éditer des jeux vidéo avec la jeune mais néanmoins célèbre Britney Spears, et ce jusqu'en 2005. Le premier jeu vidéo avec cette petite blondinette devrait voir le jour au printemps 2002. On risque clairement de ne pas être déçu....

Une réalisation technique moyenne pour un jeu moyen qui manque de fun

Prix : 399 F
Accessoires : Memory Card Dual Shock

DESIGN	5/10
TECHNIQUE	5/10
BANDE-SON	5/10
INTÉRÊT	**5/10**

⊕ La prise en main
⊕ Le mode Freestyle
⊖ L'animation des pilotes
⊖ Le manque de fun

Pour quel public ?
Pour les fans de motocross et surtout de Freestyle.

Dans le même genre
ATV Offroad (PS2)

Les autres sorties

La tendance se confirme chaque mois : la rubrique des Autres sorties est absolument indispensable !!! Il suffira de regarder les quelques « 0 » qui parsèment ces pages, de multiplier le nombre de jeux trouvés par 400 F, et vous obtiendrez la somme totale que Play2Mag vous a potentiellement fait économiser… Une façon de vous rappeler que vous venez, en ouvrant ce mag, de rentabiliser instantanément votre achat.

Tokyo Extreme Racer

GENRE : Courses de voitures
ÉDITEUR : Ubi Soft
DÉVELOPPEUR : Genki (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Allez, encore un petit jeu de bagnoles bien pourri, pour la route, comme si on en manquait sur PS2. Le DVD à peine lancé, Édouard Duchamp, grand spécialiste de l'Orient, reconnaît la musique et me dit : « C'est Tokyo Highway Battle. » Fortiche l'Édouard ! Souvenez-vous, en novembre 97, sur PSone, de ce non-jeu. Eh bien, avec Tokyo Extreme Racer, vous voilà en présence de la refonte de cet ancien titre « nullissime » ! Pour commencer, achetez une voiture avec les quelques deniers que vous possédez, puis engagez-vous dans le mode Quête, Course rapide ou Versus. Cette caisse, comme toutes les autres, que l'on peut customiser à loisir, ne possède aucune réaction physique crédible et pivote sur un axe imaginaire. La sensation de vitesse n'est pas au rendez-vous, avec en prime la mauvaise impression que c'est le décor qui tourne et non la voiture. Bref, tout concourt à faire de ce titre un mauvais jeu. Quant à l'intérêt, je ne peux vous en parler, il n'y en a aucun. Ah si, faire des « runs » dans la ville contre un autre concurrent au milieu de quelques caisses mal modélisées ! Inutile donc de s'attarder davantage sur ce genre de production qui ne mérite qu'une ligne de plus pour dire que si la route, soudain, disparaît et vous laisse en lévitation, c'est normal, on appelle ça un bug.

Pour engager une course-poursuite, rien de mieux qu'un bon petit appel de phares.

Prix : 399 F
Accessoires :
– Memory Card
– Dual Shock

Design : 3/10
Technique : 3/10
Bande-son : 2/10
Intérêt 3/10

Pour quel public : Pour ceux qui aiment tourner en rond ou s'endormir devant leur console.

À préférer : Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)

Sky Surfer

GENRE : Arnaque
ÉDITEUR : Virgin
DÉVELOPPEUR : Idea Factory (Japon)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Je vais vous raconter une belle histoire, celle d'un monde meilleur. Dans cet univers utopique, les éditeurs de jeux vidéo ne joueraient pas au petit jeu du « Bon, tu me fais la couv' sur mon hit, mais par contre le navet, là, sur PS2, je te l'envoie pas pour que tu le testes, hein ? Ah, au fait, si tu m'en demandes une version, je te dirai que très peu d'exemplaires ont été lancés sur le marché, que, même moi, j'en ai pas eu pour la presse et que les boutiques ne doivent déjà plus en avoir en stock. » Ah ouais ? Renseignements pris auprès d'un magasin spécialisé, le Sky Surfer en question, ben, y en a plein les étals… Résultat, on l'a acheté et on l'a testé. Mon dieu, quelle ÉNORME arnaque ! Un truc tellement MAUVAIS, que ça n'aurait jamais dû voir le jour. Remarquez, si on suit la logique économique, la démarche se tient : on lance un titre minable au concept porteur (le Sky Surf) développé, euh… pardon, bricolé par un studio de concepteurs sans une once de talent (difficile au demeurant de trouver une telle équipe de bras cassés) ; ça coûte que dalle et on se fait un max de pognon ! On va être clair pour être certain de se faire bien comprendre de tout le monde : N'ACHETEZ JAMAIS, même en occase cette cochonnerie de Sky Surfer. Censée être une simulation de Sky Surf (en gros, de la chute libre chaussé d'un surf), cette infâme daube collectionne les tares. Graphismes ridiculement cheaps et minimalistes, temps de chargements à rallonge, musiques (bruits ?) exécrables, jouabilité pitoyable, intérêt zéro (on enchaîne des figures pourries en effectuant des combinaisons de touches), sensation de chute inexistante, voix françaises à pleurer… Ne vous laissez pas avoir par la jaquette aguicheuse, qui pourrait très facilement vous induire en erreur ! En clair : N'ACHETEZ PAS SKY SURFER, MÊME UN COUTEAU SOUS LA GORGE. C'est bon, là, tout le monde a compris, non ? Et si c'est déjà fait (le jeu est sorti depuis un bout de temps), on est bien désolé pour vous. La prochaine fois, donc, appliquez ce vieil adage : ne jamais acheter un jeu qui n'est pas passé par la case test dans les magazines spécialisés. Dans 99 % des cas, il s'agit d'une daube sans nom. Voilà un titre qui illustre brillamment le propos. Bravo et merci.

Le truc flou au fond, c'est le sol. Pouah ! Question sensation de chute vertigineuse, on peut difficilement faire plus pourri.

Infâme bouillie de pixels, la chute libre proposée par Sky Surfer ne vaut pas tripette.

Après la pseudo chute libre, la séquence de parachute ne vaut, elle aussi, pas tripette !

Prix : 379 F
Accessoires :
– Une poubelle

Design : 0/10
Technique : 0/10
Bande-son : 0/10
Intérêt 0/10

Pour quel public : Ceux qui l'on déjà acheté. Les autres doivent le fuir comme la peste bubonique !

À préférer : Tout, mais pas ça !

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 100 F DE BON D'ACHAT*
2790 FRS
*1 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

ACCESSOIRES

ADAPTEUR MULTI-JOUEURS	299 F
MEUBLE DE RANGEMENT	199 F
CARTE MEMOIRE	299 F
CARTE MEMOIRE 8 MEG	249 F
MANETTE	199 F
MANETTE VIBRANT COLORIS MC (MANETTE PSX COMPATIBLE PS2)	99F
PRISE PERITEL RGB 1/2	69 F
VOLANT MC 2	499 F
TELECOMMANDE DVD	99 F
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD (magnétoscope; télévision.)	199 F
MULTI-JOUEURS 4 PORTS	199 F
CABLE LINK	199 F
OPTICAL CABLE	199 F

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

PLAYSTATION 2

A EVOLUTION	399 F	INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	399 F	ONIMUSHA	429 F	SUMMONER	399 F
ALL STAR BASEBALL 2002	399 F	ISS	429 F	PARIS DAKAR	399 F	SUPER BUST A MOVE	299 F
ARMY MEN GREEN ROGUE	399 F	JOHN MADDEN NFL 2001	399 F	PORTAL RUNNER	399 F	TEKKEN TAG TOURNAMENT	399 F
ATV OFFROAD	399 F	KO KING 2001	429 F	PRO RC REVENGE	349 F	THEME PARK WORLD	399 F
BLADE	429 F	KURI KURI MIX	399 F	QUAKE 3	429 F	TIGER PGA TOUR 2001	429 F
CITY CRISIS	399 F	LE MANS	429 F	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	449 F	TOKYO HIGHWAY CHAL2	429 F
CRAZY TAXI	399 F	MADDEN 2002	379 F	RED FACTION	N.C.	TOKYO X-TREME RACING	399 F
DEAD OR ALIVE 2 : HARDCORE	399 F	MDK 2 ARMAGEDDON	429 F	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	379 F	UEFA CHALLENGE	429 F
DRIVING EMOTION TYRES	429 F	MIDWAY	399 F	RING OF RED	429 F	UNREAL TOURNAMENT	399 F
EA SPORTS RUGBY	429 F	MONKEY ISLAND 4	399 F	RUMBLE RACING	429 F	VIVA ROCK SEGA	399 F
ESPN NHL HOCKEY NIGHT	429 F	MOTO GP	399 F	SHADOW OF MEMORIES	429 F	WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
EXTERMINATION	399 F	MTV MUSIC GENERATOR 2001	429 F	SILENT SCOPE 2	399 F	WDL THUNDER TANKS	399 F
FIFA 2001	449 F	MX 2002	N.C.	SKY ODYSSEY	399 F	WILD WILD RACING	399 F
FORMULA 2001	399 F	NBA 2001	429 F	SMUGGLERS RUN	199 F	WORLD D.L. THUNDER TANKS	429 F
GAUNTLET DARK LEGACY	399 F	NBA HOOPZ	429 F	SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	449 F	Z.O.E. + DEMO MGS 2	399 F
GRADIUS 3&4	399 F	NBA STREET	429 F	STAR WARS STAR FIGHTER	399 F		
GRAN TOURISMO 3	399 F	NHL 2001	449 F	STUNT GP	429 F		
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	429 F	ORPHEN	399 F	ST SUPER BOMBAD RACING	399 F		

Commandez plus facilement sur :
http://www.games.fr

FILM DVD

28 JOURS EN SURCIS	169 F	FACES	149 F	LES MONDES ENGLOUTIS VOL 2	149 F
48 HEURES DE PLUS	169 F	FANTOMAS COLLECTOR	249 F	LES RIVIERES POURPRES	209 F
7EME VOYAGE DE SINBAD	149 F	FAUX MOUVEMENT	189 F	LIMBO	159 F
AFFAIRES PRIVEES	189 F	FEMME MOUVEMENT	189 F	MALEDICTION COFFRET 3 PARTIES	399 F
AMERICAN GIGOLO	189 F	FEMME SOUS INFLUENCE	149 F	MEURTRES D4UN BOOKMAKER CH	149 F
AMISTAD	169 F	FRELONS	149 F	MR MUMBLE (NICKY LARSON)	169 F
ANNA ET LE ROI	189 F	HANUMAN	149 F	MR RIPLEY	189 F
ANOTHER DAY IN PARADISE	149 F	HARCELEMENT	129 F	NEXT FRIDAY	189 F
AUTOMNE A NEW-YORK	189 F	HARD EIGHT	169 F	ONDES DE NUIT (women of the night)	169 F
BABE 2	149 F	HARRY UN AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN	169 F	OPENING NIGHT	129 F
BLUE SKY	169 F	HIMALAYA	149 F	OPERATION TONNERRE	169 F
CAPITAINE FLAM LE FILM	129 F	HOLLOW MAN	169 F	OXYGEN	169 F
CARMEN	149 F	HONNEUR D'UN CAPITAINE	129 F	PATTON (edition speciale 2 dvd)	189 F
CECIL B DEMENTED	189 F	HOUSSE HORREUR	189 F	REINCARNATIONS 1+2	249 F
COFFRET GODARD	269 F	JAWBREAKER	149 F	RENCONTRE DU TROIXIEME TYPE 2DVD	189 F
COMME UN VOLEUR	189 F	KING COBRA	149 F	SCARY MOVIE	189 F
CONTRE JOUR	149 F	LA LOI DU MILIEU (GET CARTER) 197'	149 F	SUNSHINE	189 F
CONTRE TOUTE ATTENTE	129 F	LA SEPTIEME PROPHETIE	189 F	TOKYO RAIDERS	189 F
DANCER IN THE DARK	169 F	LA SOURIS	169 F	TURBULENCES 2	149 F
DARKMAN	189 F	L'AFRICAIN	169 F	ULTIMATE FIGHTER	99 F
DIGIMON VOL 1	129 F	LE 4 ETAGE	189 F	UN COUPLE PRESQUE PARFAIT	179 F
DIGIMON VOL 2	129 F	LE DOULOS	149 F	UN PRINCE A NEW YORK	189 F
DIGIMON VOL 3	129 F	LE PHARE DE L'ANGOISSE	189 F	UN VIOLON SUR LE TOIT	139 F
DIPLOMATIC SIEGE	169 F	LES 101 DALMATIENS DISNEY	129 F	UNIVERSAL SOLDIER	149 F
DOUBLE DETENTE	169 F	LES INSAISISSABLES	199 F	WING CHUN	149 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S
REGION PARISIENNE
PARL 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S
NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S
AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX — PRIX
Je joue sur : PC / PLAYSTATION / NINTENDO 64 / SATURN / DREAMCAST / DVD / GAME BOY
Nom — Prénom
N° Client(si déjà client) — Age — Ans — Téléphone
Adresse
Code Postal — Ville — Signature
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost 65f (paiement hors CR) sauf DOM TOM et CEE
TOTAL A PAYER
Mode de paiement : Chèque postal / Chèque bancaire / Contre remboursement +35F / Mandat Cash
CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __/__ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40F consoles 90F. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO. Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leurs possesseurs respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.
PS2 07/01

En bref

Tamamayu Monogatari 2

Genre : RPG
Éditeur : Genki
Développeur : Genki

Sorti il y a bientôt deux ans chez nous sous le nom de Jade Cocoon, Tamamayu Monogatari est un « dungeon-RPG ». Le principe de traverser de grands labyrinthes pour amasser un maximum d'objets marche bien au Japon, mais en France, il ennuie. Une sortie française incertaine, donc.

Evergrace 2

Genre : RPG
Éditeur : From Software
Développeur : From Software

Difficile pour From Software d'arrêter la PlayStation 2. En attendant Armored Core 3 pour l'été prochain, voici la suite d'Evergrace, disponible en France depuis quelques semaines. Rien de neuf, à part des combats à trois personnages et des graphismes revus à la hausse.

Les Pierrafeu à Rock Vegas

GENRE : Opportuniste
ÉDITEUR : Virgin
DÉVELOPPEUR : Toka (France)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

En guise de préambule et pour faire court, je vous invite à relire le début du test de Sky Surfer, jusqu'à « … et on l'a testé. », car le cas de ce Pierrafeu est strictement identique. Sorti en douce dans le commerce, pas envoyé par l'éditeur, grosse bouse, bla-bla… bref, la même en couleurs !!! Sauf que là, il n'est plus question de pseudo Sky surf, mais de courses préhistoriques dans l'univers profondément débile de la famille Pierrafeu (les Flinstones en V.O.). Ambiance courses de kartings, donc, sur 19 circuits au moins aussi moches qu'inintéressants, avec au programme bonus ridicules et autres dérapages incontrôlables. Mon dieu que c'est chiant, injouable et développé avec les pieds ! Les Français de Toca sont pourtant assez doués d'habitude… Les « engins » vaguement motorisés (ils ne font pas de bruit, ou presque) tracent tout droit et leur conduite ne présente strictement aucun intérêt. Pitoyable ersatz de jeu vidéo, cette « chose » n'est pas le moins du monde amusante, n'offre aucun challenge valable et se voit affublée de doublages en français tout juste ridicules… Oui, les Pierrafeu à Rock Vegas mérite le même sort que Sky Surfer : brûler sans remords sur le bûcher des vanités mercantiles affichées par son éditeur.

Un titre juste minable sorti en douce dans le commerce.

Prix : 379 F
Accessoires :
– Une poubelle

Design : 0/10
Technique : 0/10
Bande-son : 0/10

Intérêt 0/10

Pour quel public : Voir Sky Surfer.

À préférer : Crash Team Racing (PSone).

Paris-Dakar Rally

GENRE : Simulation de rallye
ÉDITEUR : Acclaim
DÉVELOPPEUR : Broadsword (G.-B.)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

C'est bizarre que personne n'ait eu l'idée, avant Acclaim, d'adapter le très médiatique Paris-Dakar en jeu vidéo… Nan, c'est vrai, l'épreuve est ultra-populaire, le nom connu de tous et il s'en dégage un parfum d'aventure suffisamment puissant pour transformer ce rallye en véritable manne commerciale ! Cela, Acclaim l'a finalement bien compris en confiant le développement de Paris-Dakar Rally au studio anglais Broadsword. À charge pour eux de convertir en pixels cette épopée mécanique, au cœur de l'Afrique. Bon, autant vous dire tout de suite que la connotation « grosse licence » de la chose avait de quoi nous laisser dubitatifs. Mouais, on s'attendait au pire… et le pire n'est heureusement pas arrivé ! Certes, le jeu ne s'embarrasse pas de modes de jeu originaux, certes les Spéciales s'enchaînent à la volée sans la moindre notion de stratégie de course. Mais bon, lorsque l'on foule la piste aux commandes d'un 4X4, d'une moto, d'un Buggy ou d'un Quad (au choix), force est de constater que les sensations sont assez sympas. Spéciales longues et sinueuses aux reliefs torturés, impression de vitesse très grisante, pilotage nerveux… Hum, ça fleure bon l'Arcade pure destinée avant tout au grand public. Bien, le parti pris se défend. Par contre, pour peu que l'on préfère les simulations pures, Paris-Dakar montre assez vite ses limites et ses écueils… L'aspect hors-piste cher à la discipline est passé à la trappe (on peut certes sortir des chemins balisés, mais, au bout d'un moment, on est ramené sur la piste manu militari), les notions de navigation (genre GPS) sont absentes et, pour le coup, le pilotage devient vite agaçant. La sensation de vitesse parfois excessive nuit au réalisme, les modèles physiques s'avèrent être un rien étranges (direction trop brusque, reprises d'adhérence trop franches, cabrioles exagérées…) et l'aspect dégâts mécaniques est réduit à sa plus simple expression. Bref, malgré ses environnements de course richement détaillés, ce Paris-Dakar Rally ne parviendra pas à convaincre le joueur exigeant. Reste alors les amateurs moins éclairés, qui pourront peut-être trouver là un divertissement à la (faible) hauteur de leurs attentes…

Les gaufres arrivent sans prévenir, faisant perdre un temps précieux.

On ne croise que très rarement des concurrents, concept des Spéciales oblige.

Les dégats visibles sur les carosseries sont minimalistes.

Prix : 399 F
Accessoires :
– Memory Card
– Dual Shock

Design : 6/10
Technique : 5/10
Bande-son : 5/10

Intérêt 4/10

Pour quel public : Les fans de rallye Arcade, pas trop regardants question réalisme.

À préférer : GT3 et WRC 2001.

bigben interactive

Le 1er volant
à retour de force compatible
Playstation 2™ / PS One™
Playstation™

SPEEDFORCE II™
Force Feedback

Bigben Interactive S.A
Rue de la Voyette C.R.T. 2 - 59818 Lesquin Cedex France - Fax : 03 20 90 72 34

En bref

Beat Mania II DX 5th style

Genre : Simulateur de DJ
Éditeur : Konami
Développeur : Konami

Dans la grande tradition des jeux de musique, Konami offre aux fidèles qui ne se sont pas encore lassés, de nouveaux morceaux pour leur simulation de DJ préférée. Une interface soignée, mais un style de jeu qui n'a pas bougé.

Hunter X Hunter

Genre : Action/aventure
Éditeur : Konami
Développeur : Konami

Au Japon, Konami tente de voler à Bandai le titre d'éditeur spécialisé dans les licences de manga. L'excellent *Hunter X Hunter* (disponible en français chez Kana-Dargaud), manga à la mode au Japon, devient donc un ridicule jeu d'action/aventure aux graphismes douteux et à l'intérêt resté dans les soutes de l'avion.

Twisted Metal : Black

GENRE : Carnage entre caisses
ÉDITEUR : Sony C.E.E.
DÉVELOPPEUR : Incognito Studios (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

Joutes viriles entre véhicules ultra-trafiqués, un concept très américain qui trouve difficilement son public chez nous.

Je ne passerai pas plus de deux minutes à vous expliquer le principe de Twisted Metal, puisque tout tient en une seule phrase… Peut-être même en trois mots : « Voitures », « Armes » et… euh…, allez, un petit troisième : « Boum ». Un nouveau jeu de destruction massive dans un monde de brutes ! Ahhh, à une époque où l'on parle de plus en plus d'innovation, d'originalité et de gameplay, Twisted Metal : Black est le genre de jeu qui vous déçoit d'entrée ! Mais bon, il y a un public pour tous les genres n'est-ce pas ? Et puis mon boulot, c'est d'être un minimum objectif et d'essayer de me mettre dans la peau du joueur concerné… Alors, c'est parti !

En mode Solo, on vous propose de participer au mode Story (une suite de niveaux un tout petit peu scénarisés pendant les temps de chargement !), au mode Challenge (même topo mais en tout paramétrable) et au mode Endurance (une sorte de survival avec des ennemis qui arrivent jusqu'au game over)… Les différents niveaux sont souvent gigantesques et l'on y ramasse des tonnes d'armes différentes (missiles, mines, etc.), qu'il faudra allégrement balancer sur les huit adversaires lâchés là avec vous. Il y a également une jauge de Boost, bien pratique pour éviter les attaques, et une jauge de Special, pour utiliser des fonctions annexes comme le saut, le tir en arrière, le blast de glace pour geler un adversaire sur place, etc. Chacun des véhicules possède des caractéristiques différentes, mais aussi des attaques spéciales qui leur sont propres. Là encore, on trouve des choses originales, du genre la transformation en robot destructeur, le boost d'attaque, la tourelle gatling et j'en passe. Bref, il faut avouer que les développeurs n'ont pas lésiné sur les différentes possibilités de destruction ! Question réalisation, le jeu tourne très bien (même à quatre joueurs) et affiche des graphismes moyens, froids et sombres mais plutôt clean…

Inutile d'attaquer TMB sur la forme ou sur les efforts des développeurs, c'est plutôt le fond qui pose problème… Mais comme on le disait, ça plaira sûrement à une certaine catégorie de gens, qu'on trouve à mon avis plus chez les joueurs passagers que chez les core-gamers (par ailleurs, il faut savoir que le public américain est très friand de la série des Twisted Metal)… À réserver à ces « touristes », qui seront certainement emballés malgré l'évidente superficialité de la chose.

Le mode Multijoueur tourne bien… Mais même comme ça, on a eu du mal à trouver un peu de fun.

Ne cherchez pas trop la subtilité, il suffit de suivre votre instinct.

Prix : 399 F
Accessoires :
– Memory Card
– Dual Shock 2
– Multitap PS2

Design : 5/10
Technique : 8/10
Bande-son : 5/10
Intérêt 5/10

Pour quel public : Pour ceux qui détestent la subtilité et voient une certaine efficacité dans les formules simples et bien bourrines.

À préférer : Z.O.E. (bien que différent…)

UEFA Challenge

GENRE : Jeu de football
ÉDITEUR : Infogrames
DÉVELOPPEUR : Infogrames (France)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

Déjà pitoyable sur PSone, que dire de cette version PS2 d'UEFA Challenge ? Les graphismes sont laids et la modélisation des joueurs est limite honteuse par rapport aux autres titres du genre. Les animations sont d'une pauvreté sans pareille et la construction de jeu (un poil plus performante que sur PSone) est aussi difficile à gérer qu'une crise du PSG. Les une-deux sont hasardeux, la physique de la balle vient d'une autre planète. Quant aux coéquipiers, ne comptez pas sur eux pour développer une occasion lumineuse ; ils sont beaucoup trop bêtes pour vous aider à la tâche. Même les tirs ne provoquent pas une once d'émotion. Finalement, c'est sans aucun doute le jeu de foot le plus ennuyeux. Par contre, licence oblige, toutes les équipes européennes sont présentes avec les vrais noms et les compétitions sont nombreuses. Cependant, il ne suffit pas de soigner l'emballage, il faut aussi (et surtout) que le contenu vaille le détour, ce qui n'est assurément pas le cas ici. Si on aime le foot et les jeux vidéo, il vaut mieux se rabattre sur n'importe quel autre titre du genre dont on vous parle dans ce numéro. Les jeux de foot, ce n'est pas ce qui manque ces derniers temps. Ah oui, une dernière chose. UEFA est sorti depuis un certain temps et la note dont il écope reflète bien cet axiome immuable : méfiez-vous des jeux dispo dans le commerce sans avoir été testé par nos bons soins !

Les tirs manquent cruellement de pêche. Face à la concurrence, ce genre de détail fait tache…

Prix : 379 F
Accessoires :
– Multitap
– Memory Card
– Dual Shock

Design : 4/10
Technique : 4/10
Bande-son : 6/10
Intérêt 4/10

Pour quel public : Pour les collectionneurs ou les nihilistes qui refusent le moindre conseil !

À préférer : Le Monde des Bleus ou FIFA 2002 ou Pro Evolution Soccer (PS2)

ouverture
CLERMONT-FERRAND PARDIEU
114 Bd Gustave Flaubert
63000 Clermont Ferrand
04 73 28 15 45

AVIGNON 04 90 87 00 77
BASSE-TERRE 05 90 81 89 68
BESANCON 03 81 51 59 33
BEZIERS 04 67 11 08 50
BOBIGNY 01 41 60 19 00
BORDEAUX 05 56 38 31 18
BOURGES 02 48 24 14 50
CASTRES 05 63 51 41 30
CHALONS EN CHAMPAGNE 03 26 21 34 09
CHARTRES 02 37 30 86 68
CLERMONT-FERR. 04 73 34 08 12
CLERMONT-FERR. PARDIEU 04 73 28 15 45
COMPIEGNE 03 44 38 06 40
DIJON 03 80 52 02 02
FREJUS 04 94 81 55 05
ISSY-LES-MOULINEAUX 01 46 44 46 04
LES ABYMES 05 90 20 71 34
MASSY 01 69 32 14 28
MONTELIMAR 04 75 53 77 22
MONTIGNY 01 39 97 16 98
NICE TNL 04 93 55 49 03
PLAN-DE-CAMPAGNE 04 42 46 65 70
PERPIGNAN 04 68 51 24 37
POINT À PITRE 05 90 83 34 36
TOULOUSE 05 61 21 03 54
RENNES 02 99 38 69 02
ST-NAZAIRE 02 40 66 55 89
VILLETANEUSE 01 42 35 25 95

Vous avez un projet d'ouverture ?
www.virtua-online.com
ou 04 92 28 38 00
Service développement

VIRTUA
TU VEUX JOUER, ALORS ON VA JOUER !!!
le must du multi-joueur revient en Octobre…
MARIO KART SUPER CIRCUIT sur GAME BOY ADVANCE
Vous Rêvez de Casser La Baraque ?
RED FACTION EST FAIT POUR VOUS !
VIRTUA RACHETE TOUS LES JEUX, CONSOLES & DVD !!*
*Voir conditions en magasin. PS2 est une marque déposée par Sony.

En bref

Armored Core 3

Genre : Combat de Mechas
Éditeur : From Software
Développeur : From Software
Disponible en 2002 (Japon)

Attention, titre trompeur ! Bien qu'il soit baptisé « 3 », ce nouveau volet de la saga robotique, bien connue des Japonais, en est en fait à son sixième véritable volet. Pour ce prochain titre, From nous promet plus de 200 robots différents, et une action plus rapide et plus dynamique qu'auparavant. Techniquement aussi, un pas risque d'être encore franchi au vu des photos que nous avons reçues ! Un titre à surveiller...

King's Field 4

Genre : Action/RPG
Éditeur : From Software
Développeur : From Software
Disponible en novembre 2001 (Japon)

Après plusieurs années de mise en sommeil, From Software ressort de ses placards sa série des King's Field. Jeu de rôle/action en vue subjective, la saga est connue pour sa difficulté d'un autre âge ainsi que pour son ambiance des plus terrifiantes. Cette première version PlayStation 2 ne verra certainement pas le jour en Europe, vu le succès mitigé qu'avait connu chez nous, le précédent volet.

Madden NFL 2002

GENRE : Foot U.S.
ÉDITEUR : EA Sports
DÉVELOPPEUR : EA Sports (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8

S'il y a un domaine sportif dans lequel le développeurs EA Sport excelle sans avoir jamais failli une seule fois, c'est incontestablement le football américain. Une fois de plus, l'éditeur livre aux amateurs de la discipline une simulation d'une qualité exceptionnelle. Évidemment, une question vient instantanément à l'esprit : cette édition 2002 a t-elle véritablement un intérêt pour les fans de la série qui possèdent déjà le précédent volet ? Au risque de vous surprendre, nous répondrons tous en chœur par un grand « OUI ». De nombreuses choses ont effectivement été améliorées, à commencer par l'aspect visuel qui flirte allègrement avec le photo-réalisme. Les développeurs ont entièrement revu certaines textures, notamment celles des visages des joueurs qui bénéficient dorénavant d'un rendu beaucoup plus organique. En clair, les stars de la NFL ne ressemblent plus à des poupées de cire au regard de veaux morts ; des cut-scenes inédites ont fait leur apparition (vous verrez les entraîneurs roupéter sur la touche), l'aliasing a été réduit de manière significative, les abords du stade sont plus vivants (ouf !), la motion capture propose des mouvements incroyablement variés et réalistes. Mais ce n'est pas tout ! En ce qui concerne le gameplay, ce millésime 2002 s'est enrichi d'options tactiques hyper-poussées qui confèrent à ce titre une profondeur de jeu tout bonnement sans précédent. Ainsi, il est possible de modifier les routes des receivers sur la ligne de scrimmage, quand vous constatez une faiblesse dans la défense adverse, ou de changer la configuration des blocages de vos défenseurs. En outre, les couvertures anti-passe sont devenues carrément plus efficaces qu'auparavant. On peut aussi effectuer des passes basées sur une trajectoire (le Quaterback mènera le receveur sur toute sa trajectoire) et modifier au tout dernier moment, comme un fourbe, le comportement des arrières défensifs lors des audibles. Pour finir en beauté, sachez que le mode Franchise offre de nouvelles options qui raviront les intégristes de management sportif. Vous n'avez rien compris ? Bah, ce n'est pas grave, on ne vous en veut pas. Sachez simplement que ça va être très difficile pour les concurrents de faire aussi bien ! À ce sujet, on a attendu avec intérêt la riposte de Sega qui, rappelons-le, s'était illustré sur Dreamcast avec une gamme sport très compétitive. Le challenge promet d'être difficile à relever.

Un photo-réalisme accru, des visages très détaillés.

Une simulation aux possibilités incroyables. Ce mois-ci, EA Sports roulez !

Plus beau, mieux animé, plus intéressant à jouer. C'est le Pérou !

Prix : 399 F
Accessoires :
– Memory Card
– Dual Shock 2
– Multitap

Design : 8/10
Technique : 8/10
Bande-son : 8/10

Intérêt 9/10

Pour quel public : Les fans de foot ricain.

À préférer : Rien d'autre, il s'agit tout simplement de la simulation de football américain ultime.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

GENRE : Simulation de BMX
ÉDITEUR : Acclaim
DÉVELOPPEUR : Z-Axis (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 2 (tour à tour)

L'équipe de Z-Axis, décidément très irrégulière, nous a pondu là une suite plus que décevante. Les deux versions PSone avaient beau être plutôt moches, elles proposaient au moins un gameplay intéressant, qui suffisait d'ailleurs à leur donner du charme... Ici, il ne faut pas plus de 5 minutes pour se rendre compte que, outre sa réalisation navrante, Dave Mirra est devenu beaucoup moins fun, pêchu et technique qu'auparavant. Dès le départ, on s'envole à des hauteurs vertigineuses, on se tape des grinds de 50 mètres sans difficulté... Rien ne donne vraiment envie au joueur de garder le paddle entre les mimines pour progresser, même pas la taille désormais impressionnante des différents niveaux du jeu (qu'on se doit quand même de saluer). Le nouveau système de liaison entre les tricks, annoncé comme révolutionnaire, partait d'un bon sentiment lui aussi, mais n'apporte finalement rien de plus à cette formule sans grande saveur.... À réserver aux incorrigibles, fans de la discipline, peu regardant sur la qualité du moment qu'il s'agit du premier jeu de BMX sur PlayStation 2 ! Que les âmes plus sensées gardent leurs sous, il y aura forcément mieux, et dans pas trop longtemps... Tiens, par exemple, le Matt Hoffman d'Activision, prévu très prochainement sur PS2 !

Le jeu est plutôt moche et manque vraiment de pêche et d'intérêt.

Prix : 399 F
Accessoires :
– Memory Card
– Dual Shock 2

Design : 3/10
Technique : 4/10
Bandeson : 6/10

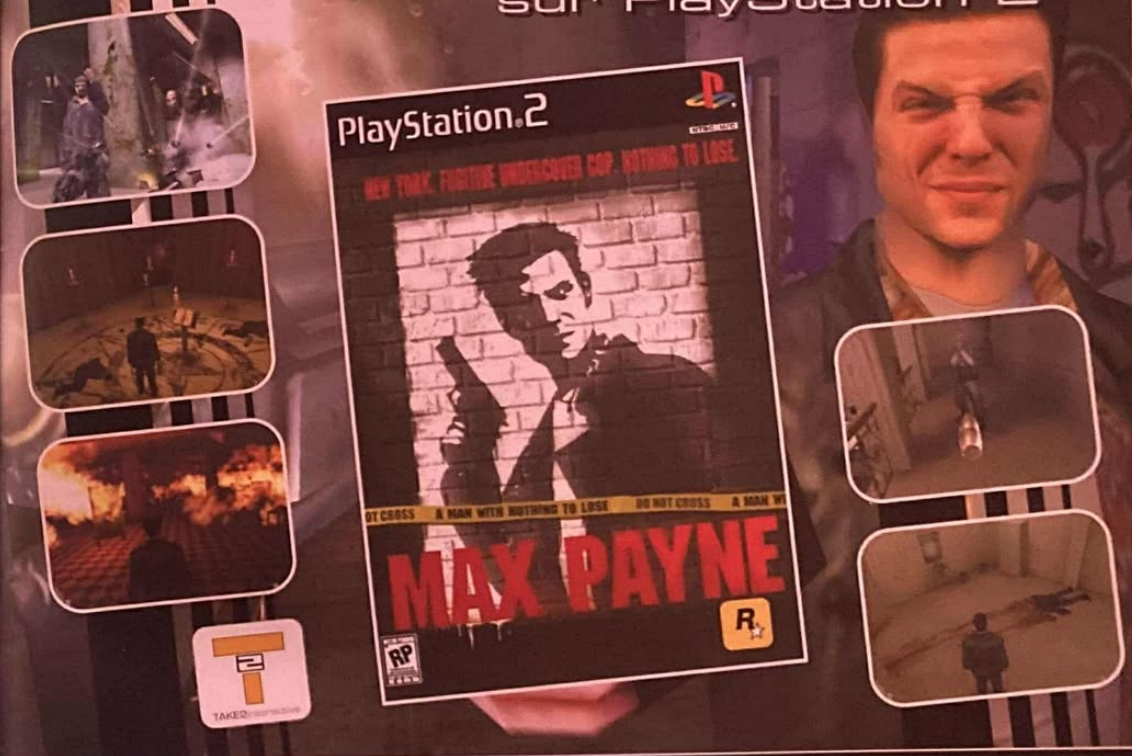
Intérêt 4/10

Pour quel public : Pour les fans de sports extrêmes, qui n'ont pas peur de jeter de l'argent par les fenêtres.

À préférer : Tony Hawk's Pro Skater 3 à venir.

GAGNEZ

des jeux MAX PAYNE sur PlayStation 2



En jouant sur le...

3615 SOSPLAY 2,21 F/min

Astuces & Solutions sur PS2 et PSone

Concours valable du 26/09/2001 au 25/10/2001. Gagnez 28 jeux. Règlement déposé chez Maîtres Simonin et Conti, Huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 SOSPLAY - MAX PAYNE PS2 - immeuble Omega - 10 rue Thierry Le Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 4 F TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 25/11/2001. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

En bref

Parappa the Rapper 2

Genre : Parappa !
Éditeur : Sony
Développeur : Sony (Japon)
Date de sortie : mars 2002

Le seul de vos trente millions d'amis qui sache chanter le rap est de retour sur vos consoles ! Déjà disponible au Japon où il connaît un succès mérité, Parappa the Rapper 2 devrait arriver dans nos vertes contrées pour le début de l'année prochaine. Au programme de ce nouveau volet, toujours plus de flow, de beat et de cool attitude dans un monde peace and love des plus oniriques et accrocheurs. Le but du jeu sera toujours le même, à savoir ne pas perdre la face dans des joutes phrasées où le sens du rythme et la mémoire visuelle seront primordiaux. Graphiquement, l'univers du petit chien gagne en esthétique et en effets colorés, grâce à la puissance de la console noire ! Bref, c'est avec une joie non dissimulée que tout le monde se doit d'attendre ce prochain titre, dont le morceau principal à tout de même été composé par De La Soul...

Rune

GENRE : Action fantastique
ÉDITEUR : Take 2 Interactive
DÉVELOPPEUR : Rockstar (États-unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1

Si l'on en croit la définition du dictionnaire, une rune est un caractère de l'ancien alphabet des langues germaniques, orientales et septentrionales. Elles sont connues sous forme d'inscriptions gravées sur pierre ou sur bois. Mais quel est le rapport, me direz-vous, avec le jeu ? Eh bien, juste le fait d'apprendre au moins quelque chose avec ce titre qui semble aussi vieux que ces écrits ! Mal réalisé, avec des graphismes tout simplement affreux, Rune entraîne le joueur dans une aventure répétitive. La seule bonne idée est qu'il se déroule au temps des Vikings, période de l'histoire bien peu exploitée sur console. Ici, pas de coups de feu donc, ni de snipe métaphysique, mais des guerres entre clans à grands coups de massues, d'épées, de couteaux, de haches... En incarnant Ragnar, il faudra acquérir expérience et nouveaux pouvoirs pour contrecarrer les plans des Maîtres de la Guerre du Netherworld, qui s'en sont pris à son village natal, puis sauver de la destruction un certain nombre de runes. Maintenant, vous savez de quoi il retourne ! En vue à la troisième personne, préparez-vous à combattre de nombreux ennemis, combats encore plus bourrins que ces barbares moustachus. Optez vite pour un autre titre, Rune ferait tache dans votre ludothèque ! Et c'est bien dommage, car le thème des Vikings aurait mérité bien meilleur traitement...

Près de ce squelette, une bonne grosse massue à ramasser, juste histoire d'être encore plus bourrin !

Prix : 399 F
Accessoires :
– Memory Card
– Dual Shock

Design : 2/10
Technique : 3/10
Bande-son : 3/10
Intérêt 2/10

Pour quel public : Pour les amateurs de grosses moustaches.

À préférer : Un autre genre.

World Championship Snooker 2002

GENRE : Simulation de snooker
ÉDITEUR : Codemasters
DÉVELOPPEUR : Blade Interactive Studios (Angleterre)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 16

WCS 2002 n'est autre qu'un tout petit portage de la version World Championship Snooker développée sur PSone. Bien exploité sur la console 32 bits, on ne pouvait que s'attendre à une nouvelle mouture, employant comme il se doit les capacités de la PS2. Malheureusement, il n'en est rien. Les amateurs de gilets blancs, de salles silencieuses et de tapis remplis de boules de couleurs ne retrouveront pas les sensations auxquelles ils sont habitués. Malgré les nombreux modes de jeu (Match, Tournoi, Détente, mode Professionnel, Entraînement, Règlement...) et une assez bonne physique des boules, beaucoup de points noirs sont à relever. Tout d'abord, le jeu est saccadé par des ralentissements ! Pour un jeu de billard, ça la fout mal. Ajoutez à cela des attitudes ultra-rigides de la part des joueurs et un arbitre qui arbore les mêmes attitudes qu'une mante religieuse, et vous obtenez un titre qui ne conviendra qu'aux adeptes de jeux ultra-lents, pour ne pas dire ennuyeux. Avec une interface simple et efficace, mais une présentation très austère, World Championship Snooker 2002 est un titre très moyen. Je vous conseille d'attendre la sortie de Jimmy's White Cueball World, afin d'avoir un élément de comparaison.

Comme d'habitude, les débutants pourront utiliser l'aide à la visée.

Prix : 299 F
Accessoires :
– Memory Card
– Dual Shock

Design : 5/10
Technique : 6/10
Bande-son : 5/10
Intérêt 5/10

Pour quel public : Pour les amateurs de boules à blouser qui ont vraiment du temps devant eux.

À préférer : Pool Master (PS2)

NFL QB Club 2002

GENRE : Foot U.S.
ÉDITEUR : Acclaim
DÉVELOPPEUR : Acclaim Studio Austin (États-Unis)
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4

Comme ça, vu de loin, cette mouture 2002 de NFL QBC n'est pas d'être une mauvaise simulation de football américain. Le titre d'Acclaim bénéficie en effet d'un gameplay relativement agréable, les modes de jeu sont comme d'habitude bien fournis et, pour une fois, les développeurs ont pensé aux débutants, en intégrant une petite aide tactique bienvenue. En effet, lors du choix de la formation défensive, une petite jauge placée juste en haut de l'écran vous permettra de savoir s'il s'agit d'un schéma « anti-course » ou, à l'inverse, d'une couverture « anti-passe ». Pratique comme tout. Seulement voilà, hormis cette petite nouveauté, pas grand-chose de transcendant à signaler. Soyons clairs, le titre d'Acclaim ne supporte à aucun moment la comparaison avec Madden NFL 2002 d'EA Sports ; la réalisation graphique est nettement moins soignée. Toutefois, cette remarque vaut également pour la motion capture, la gestion des chocs ou encore l'ambiance générale des rencontres. Bref, on ne va pas tourner autour du pot pendant trois plombes. Si pour vous le football américain est une religion, c'est clairement du côté d'EA Sports qu'il faut aller voir sans aucune hésitation. Écoutez-nous pour une fois, nom de Zeus ! Mmm, détendez-vous, je plaisantais...

Une simulation de foot ricain correcte mais en deçà de Madden NFL 2002

Prix : 399 F
Accessoires :
– Memory Card
– Dual Shock 2
– Multitap

Design : 8/10
Technique : 8/10
Bande-son : 7/10
Intérêt 5/10

Pour quel public : Pour personne. Madden NFL 2002 est juste dix mille fois mieux.

À préférer : Madden NFL 2002, j'vous dis !

DOCK GAMES

www.dockgames.com

toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

DOCK GAMES S'ENGAGE

A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À PRIX DOCK GAMES
Référencement de toutes les grandes marques nationales du marché.

A VOUS FAIRE BÉNÉFICIER DES PRIVILÈGES DE LA CARTE DE FIDÉLITÉ DOCK GAMES.
Délivrée gratuitement dans votre magasin.

A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET CONSOLES
Nos tarifs sont définis par notre argus remis à jour régulièrement.

A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN LARGE CHOIX DE JEUX ET DE CONSOLES D'OCCASION.

DOCK GAMES Carte de Fidélité

DEMANDEZ VOTRE CARTE DE FIDELITE AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

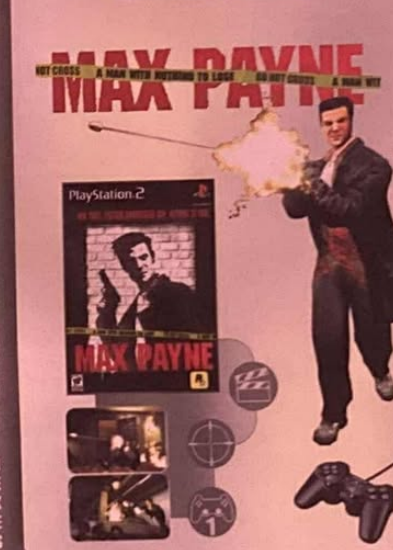


plate-forme action
combat aventure
course pad ps2 tir

SUR MINITEL : 36 15 DOCKGAMES (1)
TRUCS & ASTUCES
PAR TÉLÉPHONE : 0 892 702 707 (1)

NOUVEAUX MAGASINS

BÉTHUNE
18, rue des Treilles
03.21.68.60.50

TOURS CENTRE
10, rue de Bordeaux
02.47.75.03.03

LE MANS Center
43, rue Nationale
02.43.14.13.30

NEVERS 2
ZA des Grands Champs
tél : en cours

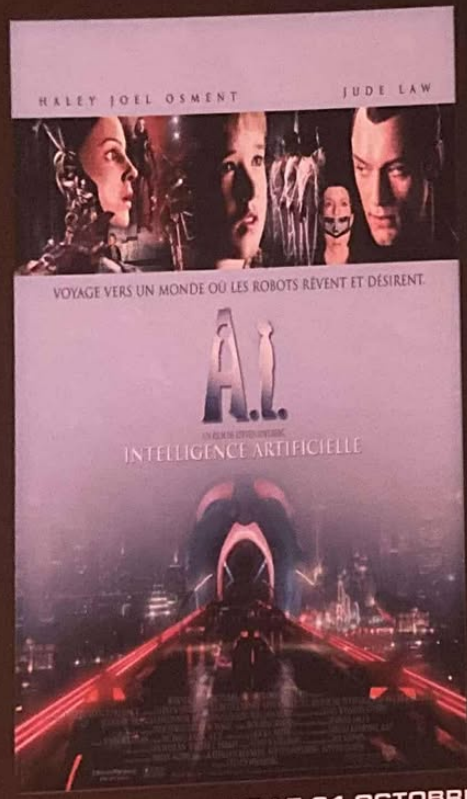
ET PLUS DE 115 POINTS DE VENTE

Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, contactez nous : nous avons une solution à vous proposer

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement
Parc des Bouvets - 628, avenue de la Libération - 13160 CHÂTEAURENARD

Sensations à la Chaîne



SORTIE NATIONALE LE 24 OCTOBRE

{*} Christophe C. 24 ans, Production MCM

LES "MECAS" NOUS PARLENT DANS CINEMASCOPE

A l'occasion de la sortie du film "A.I." le 24 octobre, retrouvez Vérane pour une interview de Jude LAW et Haley Joel OSMENT le samedi 20 octobre à 11h30 dans Cinémascope. Rediffusions : dimanche 21 à 11h30, lundi 22 à 21h45 et vendredi 26 octobre à 23h.

LA CHAÎNE MUSICALE mcm www.mcm.net

MCM disponible sur n : 0 810 685 685 (tarif appel local) www.ntl.fr

Spécial PSone

Vous avez été nombreux à regretter, avec raison, la subite disparition de PSone Magazine. Pour tenter de palier le manque d'informations, Play2Mag vous propose désormais un aperçu de l'actualité succincte de la machine. Pour les CD de démos, il faudra patienter un peu, d'autres surprises étant prévues sur la fin d'année. En attendant, voici les dernières nouveautés PSone, Platinum et exclusivités.

par Angel Davila

PSONE

Genre : Action/aventure
Éditeur : Sony C.E.
Développeur : 989 Studios (États-Unis)
Disponible en novembre 2001

Syphon Filter 3

Logan est en rogne

Les agents secrets ne sont plus considérés. Alors qu'il a sauvé la planète à plusieurs reprises, son organisation le laisse tomber comme une vieille chaussette. Finalement, les vieux ont raison, la génération d'aujourd'hui ne respecte plus rien ni personne. Mais où va le monde, bon sang ?

Des ennemis planqués dans les arbres, voilà quelque chose de fourbe.

La technologie a toujours eu une place importante dans les Syphon Filter.

Comme d'habitude, le headshot sera indispensable à la progression.

On peut dire que le dernier ambassadeur de la PSone, c'est Syphon Filter. C'est un fait, les deux précédents volets de Syphon Filter étaient excellents. Inutile de débattre ce propos ; comme on dit chez moi : « La vérité n'a qu'un seul chemin. » À l'heure où tout le monde parle du prochain Metal Gear Solid, on a tendance à oublier que Syphon Filter a toujours représenté une très bonne alternative au titre de Konami. D'ailleurs, loin d'être une repompe, chacun des deux titres parus jusqu'à présent proposaient des idées particulièrement originales qui les rendaient très attractifs. Contrairement à ce qu'on s'imaginait, la saga continue sur PSone. À présent, Logan, l'agent secret super-héros qui a déjà sauvé par deux fois la face de la planète de la menace du virus Syphon Filer (d'où le nom, vous aurez remarqué la subtilité du titre), est en difficulté. Non pas sur le champ de bataille, situation dont il se sort beaucoup trop facilement, mais en plein tribunal. Devant le sénat américain, lui et Lian sont interrogés au sujet de crimes qui leur sont attribués. En effet, le scénario est basé sur une succession de flash-backs. Pour chaque mission, Logan ou le personnage impliqué explique ce qui s'est passé à ce moment précis, puis le jeu démarre sur cette scène. À vous de revivre les évènements qu'il raconte à la Cour. Un peu comme dans le dernier Tomb Raider. En guise d'ouverture de chaque mission, on a donc droit à une cinématique représentant une scène de tribunal montrant le témoignage, que ce soit de Gabriel Logan, Lian Xing, ou de n'importe quel autre personnage, qui par la suite permet de remettre en scène la mission.

Du renouveau ?

Pour ce qui est du déroulement du jeu, il ne faut pas se leurrer. Si le deuxième volet apportait son lot de nouveautés, ce nouvel épisode n'a pas l'air d'innover grandement. On retrouve toujours les mêmes éléments. Certes, c'est super-varié dans les décors, mais en termes de gameplay autant vous prévenir tout de suite, ce n'est pas la révolution. Mis à part quelques nouvelles armes, des environnements originaux et le fait de contrôler d'autres personnages en dehors de Gabriel Logan et Lian Xing, les bases restent exactement les mêmes. On passe intelligemment de missions d'infiltration en missions d'attaque. Les multiples objectifs ne se répètent que très rarement et permettent au joueur de voguer en territoire inconnu pendant la totalité du jeu. Rien que ça, ce n'est pas offert à tout le monde !

Mini-jeu mais maxi-bourrinage

En plus du mode Deux Joueurs déjà présent dans le précédent épisode, des mini-jeux font leur apparition. Au programme, il sera possible de participer à diverses missions de démolition, d'assassinat ou de protection très courtes. On choisit l'environnement, le personnage (parmi une grosse dizaine disponible), le niveau de difficulté et c'est parti pour la guerre.

Bien que moyennes, les cinématiques permettent de resituer le scénario.

Recyclage de la fin du deuxième volet, il faut à nouveau pousser l'ennemi à coups de fusil.

Une valeur sûre !

Cependant, le titre reste égal à lui-même. C'est-à-dire qu'il est super-dur !!! Alors que dans les précédents épisodes, la première mission correspondait toujours à une sorte de tutorial, ici, on part du principe que le joueur connaît déjà les subtilités du jeu. Ainsi, on le fait démarrer avec une mission d'assassinat suffisamment balèze pour dérouter le joueur lambda. Cela dit, joueurs du dimanche qui ne vous êtes jamais aventurés dans ce genre de titre, accrochez-vous car le jeu en vaut vraiment la peine. Pour ceux qui connaissent déjà, la technique du tir dans la tête est toujours aussi efficace. D'ailleurs, cela reste l'élément indispensable à manier si l'on veut avancer efficacement dans l'aventure. L'I.A. des ennemis semble avoir été renforcée avec des soldats qui savent se mettre à couvert et bien se planquer lorsqu'ils sont en danger. Au chapitre des armes, nos agents secrets sont encore mieux servis que dans les précédents chapitres. En plus des armes habituelles (pistolets, mitrailleuses, fusils de snipe, etc.), on trouve quelques variantes comme le détecteur de mines, qui permettent d'enrichir le gameplay de séquences inédites et apportent une touche de nouveauté rafraîchissante. Pour ce qui est de la durée de vie, les 20 missions promettent un challenge à la hauteur de nos espérances, surtout lorsque l'on sait qu'une heure de jeu minimum est nécessaire pour finir un niveau. Graphiquement, il n'y a rien à dire, à part que cela reste identique aux précédentes versions. Idem pour les animations, qui n'ont pas changé d'un iota depuis le premier volet.
En résumé, ce Syphon Filter n'étonnera personne. Il s'avère aussi bon que ses prédécesseurs, tant sur le plan technique que sur celui du gameplay, qui reste fidèle à lui-même. Mais, ce n'est pas un mal, bien au contraire. Syphon Filter fait partie de la catégorie des jeux qui vous accrochent dès les premières secondes. Personnellement, j'adore, et je suis sûr qu'en étant un tant soit peu dans le trip, vous serez du même avis.

Actu PSone

Un nouveau jeu tiré de l'univers de **Lucky Luke** sortira le 30 octobre. Cette fois entièrement en 3D, le titre devrait plaire aux fans et aux enfants. Quant aux autres...

Infogrames s'intéresse aux enfants en sortant **Junior Sport Football**, un jeu censé recréer les parties de tout de récréation. Tout cela est vraiment passionnant.

Largo Winch fera une apparition sur PSone par l'intermédiaire d'Ubi Soft. Ce jeu d'aventure sera sur les rayons à partir de la fin novembre. C'est beau les licences.

Un dernier Quake-like pour PSone ? Ubi Soft s'en charge en éditant **Western : La légende de Jessie James** au mois de novembre. On devine déjà une ambiance très Red Neck.

Avec **Les Razmoket : 100 % Angelica**, les sales mômes envahissent toujours le paysage vidéoludique. Comme les précédents, c'est exclusivement destiné aux enfants.

SpongeBob Supersponge, le jeu inspiré du dessin animé arrivera sur vos PSone le mois prochain. Comme souvent en ce moment, pour aimer, il faudra forcément avoir moins de 10 ans.

Les autres sorties PSone

Reste-t-il encore des jeux PSone ? La réponse dans ces quelques pages consacrées à la petite sœur de la PS2. Sachez en outre que, pour 2002, Sony annonce la sortie d'une centaine de titres. On peut raisonnablement espérer aussi une nouvelle baisse du prix des jeux. D'autre part, Sony préparerait, pour cette même année 2002, une énorme surprise… gardée secrète jusqu'à aujourd'hui… Et pourtant, on a tout essayé pour savoir…

ADIBOU ET L'OMBRE VERTE

Genre : Jeu éducatif
Éditeur : Vivendi Universal Publishing
Développeur : Cocktel (France)
Nombre de joueurs : 1

Vous ne savez pas qui est Adibou ? c'est normal, vous êtes trop vieux pour connaître la nouvelle idole qui a remplacé Dorothée dans le cœur des moins de 7 ans. Faites un petit sondage autour de vous, demandez à un couple de votre entourage et à leur progéniture : « C'est qui Adibou ? », et vous pourrez constater la réaction enthousiaste de votre auditoire. J'ai moi-même fait le test et j'ai pu admirer des parents chanter joyeusement les chansons d'Adibou. Ce drôle de zèbre est apparu sur Atari et Amiga en 1992, avant de faire un détour dans l'univers du PC. Le voilà maintenant qui débarque sur PSone pour apprendre aux enfants les rudiments de la vie en société. Tout a été étudié pour l'enfant, les sauvegardes sont automatiques et l'aventure alterne Arcade, énigmes, circuits avec 3 niveaux de difficulté, activités de découverte et chansons. Kicook, le robot cuisinier, a été capturé par une ombre verte, Adibou va partir à sa recherche à travers 25 circuits, piloter 5 véhicules, résoudre 45 énigmes et rencontrer près de 36 personnages. Les parents adorent le caractère éducatif d'Adibou et lui donneraient facilement 10/10. Au regard des autres productions PSone, on peut chipoter sur les graphismes pas très fins, mais Adibou est si complet et arrive à aborder tant de sujets différents qu'il réussit à captiver les plus jeunes. Les parents l'adorent.

NOTE GÉNÉRALE : 7/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Pas de changements à noter…*
Prix : *199 F*

ATLANTIDE, L'EMPIRE PERDU

Genre : Action/aventure
Éditeur : Disney Interactive
Développeur : Eurocom (G.-B.)
Nombre de joueurs : 1

Depuis qu'un cataclysme a englouti l'Atlantide, on prétend que son peuple a survécu et réussi à mener une existence paisible depuis 5000 ans, dans une cité souterraine. Tout va être bouleversé par la découverte d'un manuscrit indiquant l'emplacement de la cité dans un dialecte inconnu. Un jeune linguiste expérimenté, Milo Tatch, arrive à décrypter le manuscrit et prend part à une expédition à bord du sous-marin Ulysse, pour découvrir les mystères de ce monde englouti. Bonne nouvelle : les développeurs du jeu ont laissé de côté le genre plate-forme tellement décliné pour les adaptations vidéoludiques des dessins animés Disney. Les deux points essentiels sont l'interaction entre les personnages et la variété des niveaux. En effet, Milo n'agit pas seul et il vous sera souvent demandé de choisir entre les membres de l'équipage, celui dont les capacités s'appliquent le mieux. Milo pilotera une montgolfière, des chars, ainsi qu'une foule de véhicules d'exploration. Son sac à dos regorge d'objets qui devront parfois être combinés avant d'être utilisés. Il peut nager, esquiver des coups, frapper, sauter et gravir différentes parois. Bien entendu, des extraits du film viendront ponctuer chaque niveau. Atlantide, l'Empire Perdu est un titre qui ne révolutionnera pas le genre, mais qui réussit à nous divertir quelques instants.

NOTE GÉNÉRALE : 6/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Ce qui n'arrange rien, en fin de compte…*
Prix : *199 F*

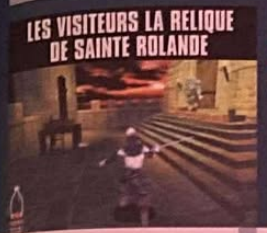
KIRIKOU THE GAME

Genre : Plate-forme
Éditeur : Wanadoo Edition
Développeur : Wanadoo Edition (France)
Nombre de joueurs : 1

Kirikou et la Sorcière est un long métrage à petit budget qui est sorti timidement en 1998 sur les écrans français. Puis le bouche à oreille a progressivement contribué à son succès aujourd'hui international. L'adaptation de ce conte sur PSone suit fidèlement le scénario du film dans lequel on peut vivre les pérégrinations de Kirikou, ce petit bébé africain qui parlait déjà dans le ventre de sa mère, et qui va sauver son village du joug de la sorcière Karaba et de ses fétiches. Kirikou est modélisé en 3D dans un univers très coloré en 2D, et doit toujours suivre un chemin pré-calculé. L'utilisation du stick n'a pas été prévue, et c'est bien gênant ! Les petites mains devront donc jongler entre les flèches directionnelles et les boutons pour faire sauter Kirikou. Certains éléments du décor viennent trop souvent obstruer la vision, notamment lorsque notre mini-héros se retrouve caché par des feuillages touffus. On dénombre pas mal de défauts pour apprécier pleinement cette adaptation de ce film pourtant si attachant, qui tente d'apprendre aux enfants comment garder l'esprit ouvert sans tenir compte des rumeurs. Les musiques sont signées Youssou N'Dour et reflètent l'ambiance si particulière de ce conte africain.

NOTE GÉNÉRALE : 6/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Les temps de chargement restent longs… très longs…*
Prix : *199 F*

LES VISITEURS LA RELIQUE DE SAINTE ROLANDE



Genre : Action
Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Silmarils (France)
Nombre de joueurs : 1

Nul. Les Visiteurs, le jeu, est nul. Non pas que le film soit pour sa part génial, bien loin de là, mais son adaptation vidéoludique est nulle. Navrante. Pathétique. Pitoyable. Ratée. Manquée. Déplorable. Lamentable. Imbuvable. Décourageante. Consternante. Pourrie. Dramatique. Angoissante. Mal faite. Bâclée. C'est étonnant combien de mots de notre belle langue me viennent à l'esprit pour parler de ce titre scandaleusement nullissime. L'idée des développeurs ou de l'éditeur ou de celui qui aura l'audace de revendiquer la paternité de la chose consistait à mixer les scénarios des deux longs métrages, pour en faire un jeu d'investigation dans lequel Godefroy et la Fripouille partent en quête d'objets disséminés dans le temps. On dirige alors son personnage non sans mal, dans des niveaux d'une laideur sans pareil, alors que les combats insipides tentent d'imprimer un rythme à cette aventure grotesque. Injouable, extraordinairement dénué d'intérêt, graphiquement abject… ce titre ne parvient même pas à se hisser au niveau des productions PSone 1995. Pour apprécier, il ne faut, paraît-il, rien y connaître en jeu vidéo. C'est une certitude. « Pourquoi apprendre alors que l'ignorance est instantanée », disait Bill Watterson.

NOTE GÉNÉRALE : 0/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Et on a beaucoup pleuré…*
Prix : *219 F*

SPIDER-MAN 2

Genre : Plate-forme/action
Éditeur : Activision
Développeur : Vicarious Visions (États-Unis)
Nombre de joueurs : 1

Le super-pigiste du Daily Buggle revient dans de nouvelles aventures à la recherche d'Electro, le roi de l'EDF ! Pour ce second opus, Spider-Man devra se frotter à des challenges variés comme désamorcer une bombe, sauver des otages dans un building ou encore déjouer des systèmes de sécurité ! Par rapport au précédent épisode, le jeu présente moins d'épreuves de poursuites fastidieuses, et privilégie les énigmes de progressions. Plus que jamais, le Tisseur gagnera en neurones, avec des tactiques particulières à découvrir pour anéantir les nombreux supers-vilains (L'homme-sable, L'homme-lézard, Shocker, Hammerhead…). Sinon, l'Araignée voit son armement grossir de deux nouvelles solutions chimiques arachnides : le Taser-Webbing qui pétrifie sa cible et l'Ice-Webbing qui gèle ses adversaires. Bien entendu, il bénéficiera toujours de ses super-pouvoirs qui lui permettent de s'accrocher à toutes les surfaces murales ou se balader de toile en toile au-dessus de la ville. Doté d'une prise en main parfaite et de phases de jeu prenantes, SM2 contient aussi des tonnes de bonus à débloquer (costumes, fiches secrètes, galerie de Comic Book's…) que les fans du héros déguisé ne pourront qu'applaudir des deux mains. Au final, on se retrouve avec un excellent soft d'action qui garantira aux joueurs invétérés de longues heures de plaisirs !

NOTE GÉNÉRALE : 8/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Dans le jeu des 7 erreurs, rien n'est sensiblement perceptible !*
Prix : *299 F*

THE ITALIAN JOB

Genre : Driver-Like
Éditeur : Codemasters
Développeur : SCI (G.-B.)
Nombre de joueurs : 1

Pour mémoire, The Italian Job est à la base un film britannique sorti en 1969, rapidement devenu culte outre-Manche. Le scénario raconte l'histoire folle d'un hold-up de 4 millions de dollars en or. Le tout est magnifiquement joué par Michael Caine, Noel Coward et Benny Hill. L'adaptation en jeu se limite à un simple Driver-like dans lequel on dirige diverses voitures avec des objectifs à accomplir. Les trois environnements proposés (Londres, Turin et Les Alpes) sont relativement grands et permettent de bonnes balades, surtout que les raccourcis de type métro et galeries marchandes pullulent. Cela dit, la qualité graphique de ces décors laisse à désirer. Ce n'est pas catastrophique, mais on est loin des meilleures productions de la console. Ensuite, pour ce qui est des missions, on ne peut pas dire que cela soit très varié. Ça se limite généralement à aller d'un point A à un point B en respectant le temps imparti. Évidemment, on retrouve les obstacles habituels que sont le trafic automobile et la police. Comme vous le voyez, on reste dans le très basique. Quant à la durée de vie, les 70 missions se plient très rapidement. Beaucoup trop d'ailleurs pour que l'on accroche.

NOTE GÉNÉRALE : 5/10
Accessoires : *Memory Card, Dual Schock*
On l'a fait tourner sur PS2 : *Zéro différence.*
Prix : *299 F*

Kirikou the Game

Atlantide, l'empire perdu

Si, le mois dernier, la gamme Platinum n'offrait pas grand-chose d'excitant, cette fois-ci, en revanche, la qualité est au rendez-vous avec quatre titres aux vertus ludiques incontestables. Combat aérien, plate-forme, multi-épreuves, action pure et dure... il y en a pour tous les goûts.

EN ATTENDANT LES PLATINUM PS2

ACE COMBAT 3

Éditeur : Namco - Prix : 169 F
Déjà disponible

Ce n'est pas un secret d'État, les shoots sont en perte de vitesse. Malgré tout, pour la série des Ace Combat, les joueurs ont toujours répondu présent. En attendant Ace Combat 4 : Shattered Skies sur PS2 (cf. rubrique Casting), voici la version Platinum du troisième opus, un épisode plus futuriste qui pousse la PSone dans ses derniers retranchements. Pourquoi se priver ?

SYPHON FILTER 2

Éditeur : Sony C.E. - Prix : 169 F
Déjà disponible

Come-back réussi pour Gabriel Logan. Syphon Filter 2 reste encore, à l'heure actuelle et en dépit de certaines faiblesses esthétiques, l'un des tout meilleurs jeux d'action de la PSone. Au menu : arsenal « james bondien », infiltration, missions de destruction, scénario classique mais efficace. Pour info, le troisième volet sortira sur PSone, cet hiver. Dites monsieur Sony, à quand une version 128 bits ?

DE SANG FROID

Éditeur : Sony C.E. - Prix : 169 F
Déjà disponible

De Sang Froid devait révolutionner le petit monde du jeu d'aventure, mais le titre de Charles Cecil s'est révélé, au final, beaucoup moins ambitieux que sur le papier. Gameplay poussif, manque de rythme, réalisation un peu « just », seul le scénario très alambiqué avait, à l'époque, retenu notre attention. Une production très décevante, pas franchement indispensable même à 169 F. Ouais, la vie, c'est dur, ça fait mal.

CRASH BASH

Éditeur : Sony C.E. - Prix : 169 F - Déjà disponible

Eurocom ou l'art du recyclage. Avec cet énième titre dédié au Bandicoot fou, les développeurs donnent cette fois dans la compil' de mini-game. Des épreuves assez délirantes et plutôt variées pour un titre qui s'adresse en priorité aux familles nombreuses. Attention, si vous avez plus de quinze ans, lâchez l'affaire !

SPYRO 3

Éditeur : Sony C.E. - Prix : 169 F - Déjà disponible

Nettement moins charismatique que Crash Bandicoot, Spyro a quand même quelques fans. La preuve : ce troisième volet fait son entrée dans la gamme Platinum. Un jeu de plate-forme sympatoche, bien réalisé, qui a sa personnalité mais réservé aux plus jeunes d'entre vous.

PETITES ANNONCES

VENTES

Département 06
Vends Monaco Grand Prix 2 à 150 F ou échange contre Crash Team Racing. Tél. au 06 10 43 04 66 après 19 h.

Département 24
Vends PlayStation + 11 jeux (GT2, MGS, ISS PRO Evolution, Driver 2, Medal of Honor, RE 2...) + 2 pads + 5 MC (Range CD + 33 magazines + 20 CD offerts), le tout 1 850 F.
Tél. au 06 87 38 93 37.

Département 38
Vends Ronaldo V-Football + Castrol Honda Superbike Racing, le tout 200 F ou 125 F l'un. Tél. à Benjamin au 03 86 28 04 62 le soir.

Département 86
Vends WipEout 3 à 150 F ou échange contre Digimon ou Team Buddies. Tél. au 04 68 04 40 26 après 17 h.

Département 88
Vends PlayStation + 2 manettes + volant pédalier MadCatz + 8 jeux : Gran Turismo 2, Driver 1 et 2, Metal Gear Solid... + 11 CD de démos + 13 magazines, le tout pour 1 599 F à débattre. Tél. au 03 89 57 23 54.

Département 78
Vends Colin McRae Rally : 125 F, Parasite Eve II : 229 F, Resident Evil III : 199 F, Snow Racer : 100 F, Spyro the Dragon : 100 F, L'Amerzone : 150 F, Oddworld l'Odyssée d'Abe : 100 F, 17 démos à 5 F l'une ou le tout à 1 085 F. Tél. au 06 85 51 64 07.

Département 77
Vends Tomb Raider III + guide : 100 F, Ace Combat II : 50 F, Formula One 99 : 100 F, Tomb Raider II : 35 F. Tél. à Antoine au 01 60 17 87 54.

Département 78
Vends PlayStation + carte mémoire + manette analogique + manette origine + jeu Space Jam + 29 démos, le tout pour 800 F. Recherche aussi Galerians, Parasite Eve I et II et DBZ Ultimate Beetle 22 entre 80 F et 90 F l'un ou le tout 400 F maxi. Tél. à Nico au 01 39 74 31 88 le week-end vers 19 h.

Département 85
Achète Driver 2, Ace Combat 3 ou Radical Bikers à 150 F pièce. Tél. à François au 06 67 15 14 42.

CONTACTS

Département 23
Échange Spyro I et Die Hard Trilogy contre Final Fantasy I à VII. Tél. au 05 55 83 10 03 après 20 h ou au 05 55 67 04 54 après 19 h.

Département 69
Échange Soviet Strike et Final Resistance contre GTA I ou II ou Driver. Tél. à Olivier au 04 74 04 67 83 après 19 h 30.

Département 84
Échange TR IV, FFVII et Soul Reaver L.O.K contre Tony Hawk Pro Skater II. Tél. à Michel au 04 90 06 19 30.

ACHATS

Département 57
Achète Duke Nukem 3D, Final Doom et Resident Evil 1 état impeccable. Tél. à Alain au 03 87 57 47 13.

Envoyez vos P.A. par mail à l'adresse suivante : sjensen@hfp.fr

IL EST DE RETOUR...
Un comptable véreux, deux gangs rivaux.
SEUL TANNER PEUT LES ARRÊTER!

www.driver-2.com

DRIVER 2
BACK ON THE STREETS

ENFIN DISPONIBLE EN PLATINUM
169 FF* 25,76 €
* Prix public Platinum généralement constaté

Mégahit
CONSOLES PLUS, 91%
"Plus qu'une simple suite, Driver 2 évolue tout en gardant l'esprit et l'intérêt du premier volet. Un très bon jeu!"

CHICAGO, RIO, LA HAVANE, LAS VEGAS... Un MAUVAIS COUP se prépare...
La pègre brésilienne est sur le coup... Mais TANNER EST DE RETOUR... Et c'est LUI QUI DISTRIBUE LES CARTES...

INFOGRAMES DIESEL

Driver 2™ © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections, an Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

REFLECTIONS

INFOGRAMES HOTLINE [www.fr.infogrames.com][soluces 0892 68 30 20*][3615 Infogrames*]

par Kendy Ty

Les possesseurs de PSone ne sont pas oubliés ! Eux aussi pourront tricher en toute impunité ! C'est peut-être là que réside, en réalité, la vraie démocratie. Des astuces pour tous. Voici donc de nouveaux codes inédits pour ceux qui conservent, même avec une PS2, un attachement aux titres première génération. Ce mois-ci, une multitude de codes pour la simulation phare d'Electronic Arts.

VERSIONS LONGUES KNOCKOUT KINGS 2001

Dommage doublé
Dans le mode carrière, créez un boxeur en le nommant : DOUBLEDAMAGE

Boxeur invincible
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : INVINCIBLE

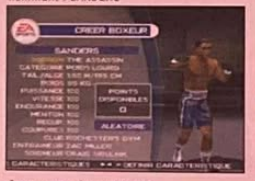
Teinte sépia des graphismes
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : SEPIA

Graphismes noirs et blancs
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : BAW

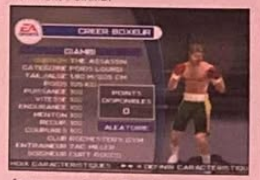
Toutes les caractéristiques au maximum
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : 100%

Jouer avec Ashy Knucks
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : KNUCKS

Jouer avec Barry Sanders
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : SANDERS

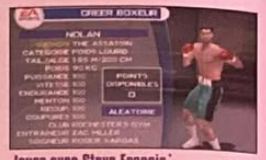


Jouer avec Jason Giambi
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : GIAMBI



Jouer avec Junior Seau*
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : SEAU

Jouer avec Owen Nolan
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : NOLAN

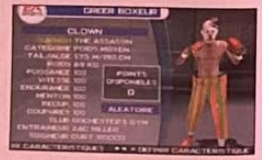


Jouer avec Steve Francis*
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : FRANCIS

Jouer avec un bébé
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : BABY

Jouer avec un cyclope
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : EYE

Jouer avec un clown
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : CLOWN



Jouer avec un gorille
Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : GORE

RAYMAN®
PlayStation.
GAME SHOW
VOUS ATTEND AU

www.playstationgameshow.com
A LILLE
game one
fun 96.8 fm
PlayStation.2 Magazine
Ubi Soft
DU 27 OCTOBRE 2001 AU 04 NOVEMBRE 2001
SALON DU CONFORT 2001 / LILLE / GRAND PALAIS
© 2001 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment.

Titre original : The Phantom Menace
Genre : Unique
Studio : 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd

Éditeur : 620th Century Fox Home Entertainment
Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 1999

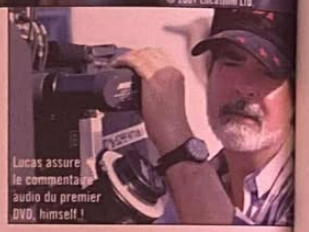
Durée du film : 2 h 10
Réalisateur : George Lucas
Producteur : Rick Mc Callum

Star Wars Episode 1 La Menace fantôme

Vous ne la trouverez nulle part ailleurs et pour cause : la chronique de la *Menace fantôme* est en exclusivité dans Play2Mag. Parce que *Star Wars* et nous, c'est une longue histoire… Lucas Arts oblige…

par François-Cyril Géroult

Le 4 octobre 2000, *la Menace fantôme* sortait en VHS. Eh ouais, un an déjà ! Le lancement mondial du DVD est prévu pour le 17 octobre (le 16 aux États-Unis, Lucas chouchoutant ses compatriotes). Mais ne vous y trompez pas, la « sexologie » (soit deux trilogies) *Star Wars* en galette numérique, ça s'arrête là. Le génial barbu envisageait aux dernières nouvelles de sortir en DVD les épisodes 4, 5 et 6 vers 2005, après les éditions des numéros 2 et 3. Patience, apprenti Jedi, patience. Il te faudra éviter le côté obscur de la force, et te repasser en boucle les VHS usées par des heures de visionnage ou mieux les Laserdisc poussiéreux pour cause d'obsolescence. En attendant, la rencontre avec le DVD de *l'Episode 1* va mettre à rude épreuve le ventilateur de la PS2 et vos petits doigts acharnés sur le Dual Shock. Cette double édition labellisée THX a nécessité près de quinze mois de travail, entre le montage des 600 heures de rushes (images tournées) pour le making of, la finalisation de 7 scènes inédites et la conception des menus.


Lucas assure le commentaire audio du premier DVD, himself !

À l'image des effets spéciaux, l'interactivité du DVD force l'admiration.

La force en THX

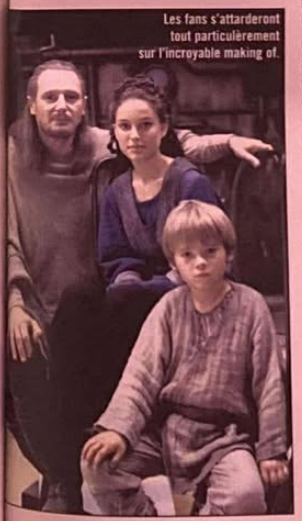
La Menace fantôme est le deuxième DVD à sortir en France que l'on peut considérer digne de la certification THX. Tout comme les *Rivières pourpres*, cette magnifique édition présente quelques signes distinctifs qui ne trompent pas : une image et un son de folie, un trailer THX splendide et puissant, et le Lucasfilm THX Optimizer. Ce dernier, traduit en français, consiste en une batterie de tests audio et vidéo conçus pour vérifier et optimiser les réglages de votre installation home cinema. Les différentes étapes, simples et clairement expliquées, permettent de régler n'importe quel téléviseur (4/3 ou 16/9) jusqu'à l'équipement le plus complet compatible avec le récent Dolby Digital 5.1 EX. Utile pour les heureux possesseurs d'une telle installation, car le film est disponible en anglais ou en français dans ce format sonore. EX ou pas, le mixage 5.1 est diabolique de précision et de dynamisme, les enceintes arrière se déchaînent et l'efficacité du caisson de basses ne pourra que dégrader un peu plus les relations avec vos voisins. L'image immaculée est à la hauteur du spectacle sonore avec une définition incroyable et une parfaite saturation des couleurs. Puisqu'on est dans le visuel, juste un petit point technique concernant le déroulant intergalactique du début du film. Ce DVD utilise le procédé de seamless branching. Ainsi, si vous avez choisi de regarder (et surtout d'écouter) le film en V.O., le déroulant sur fond étoilé est en anglais. De même, le choix de la V.F. a pour conséquence un déroulant en français. Pratique et invisible, c'est la magie du DVD ! Un DVD qui vous réserve de nombreuses autres surprises, avec une interactivité soignée et bien pensée. Le menu d'accueil ainsi que le chapitrage sont remarquables et innovants. Trois univers graphiques différents vous sont proposés aléatoirement à chaque introduction du premier disque dans la console. Les transitions, totalement dans l'esprit du film, sont aussi ludiques que somptueuses.

Acteurs principaux : Liam Neeson, Ewan Mc Gregor, Natalie Portman, Jake Lloyd, Terence Stamp, Samuel L. Jackson.

Musique : John Williams

La Force en bonus

Le premier DVD comporte, en plus du film, un commentaire audio sous-titrable en français du maître de cérémonie George Lucas, accompagné pour cette grande occasion de plusieurs amis Ewoks : le producteur Rick Mc Callum, le concepteur sonore et co-monteur Ben Burtt, le directeur de l'animation Rob Coleman et les superviseurs des effets visuels John Knoll, Denis Muren et Scott Squires. Que du beau monde pour ce passionnant commentaire dont le sous-titrage précise intelligemment avant chaque intervention le nom de celui qui prend la parole. Les anecdotes ne manquent pas, on apprend ainsi que le son d'un robot a été créé à partir du bruit d'un moteur de lève-vitres d'une Cadillac Eldorado 1969. Lucas s'attache plus à l'histoire et à la saga *Star Wars*. Voici en cadeau bonus pas caché sa phrase de conclusion : « J'essaie de garder une certaine structure et un certain motif dans tous les films. Ils commencent et se terminent tous de la même façon, et ont des thèmes récurrents et des cycles d'évènements et d'incidents qui se répercutent dans tous les films de différentes façons. » Ça calme de voir une maîtrise de la force aussi poussée, sacré George ! Le deuxième DVD est bourré de bonus avec presque quatre heures de vidéo, en V.O. sous-titrée et en 16/9. La première section, bandes-annonces cinéma et spots TV, permet de se chauffer doucement avant d'attaquer les plats de résistance. Outre les 2 bandes-annonces et les 7 spots, un clip musical « Duel of the fates » complète cette section apéritive. Le premier gros morceau de choix est la section suivante qui contient un documentaire présentant les scènes inédites et le making of de plus d'une heure, tout simplement baptisé « Le commencement : réalisation de l'Episode 1 ». Les sept scènes inédites proposées font partie du documentaire qui s'emploie à justifier leur existence (ce bon vieux George en tête), ou bien peuvent être consultées seules. Entièrement finalisées, elles sont au format 16/9 et mixées en Dolby Digital 5.1 et en Dolby Surround. L'une d'entre elles, le taxi aérien, s'est vue réintégrée dans le film présenté sur ce DVD. Le making of nous place dans une position de spectateur privilégié ; on assiste à la fabrication de *la Menace fantôme* comme si on était une petite souris. Toutes les phases de création du film sont abordées, tous les lieux de tournage visités. Lucas donne l'impression de ne garder aucun secret, allant même jusqu'à évoquer précisément le budget du film et de ses différentes séquences. Et pour en approfondir la réalisation, une troisième section propose plusieurs documents et un accès privilégié au site exclusif consacré à ce DVD et au site officiel. Il faut pour cela disposer d'un PC et d'un lecteur DVD-ROM, le disque étant la clé d'accès aux sites Web. Pas de chance pour les possesseurs d'une PS2 ou d'un Mac ; un trou noir les attend. Les cinq premiers documentaires concernent les effets spéciaux, les costumes, le décor, les combats et l'histoire. Une douzaine d'autres déjà diffusés sur Internet, retracent le processus de fabrication du film, de l'écriture du scripte par Lucas en novembre 1994 à l'enregistrement de la musique par John Williams en octobre 1999. Enfin, la dernière partie, animations et galerie photos, contient en plus des nombreuses affiches et photos, deux séquences en multiangle et un petit reportage en V.O. sur la réalisation du jeu vidéo Starfighter déjà paru sur PS2. Une astuce pour finir, ne sélectionner rien en arrivant dans ce menu et attendez patiemment une petite surprise.


Les fans s'attarderont tout particulièrement sur l'incroyable making of.

Le deuxième DVD est entièrement consacré aux suppléments.

- *Langues : anglais, français.*
- *Sous-titres : anglais, français, italien, grec, hollandais*
- *Nbre de disques : 2*

Dolby Digital 5.1 EX

2.35 — *2.35 16/9 compatible 4/3*

Disc 1 simple face, double couche (film)
Disc 2 simple face, double couche (suppléments)

L'essentiel : *La Force est avec ce DVD qui frise la note maximale de justesse. Le côté obscur ayant gardé pour lui le Dolby Digital 5.1 sur les menus, quelques filmographies ou encore un peu de fantaisie. Une comparaison vidéoludique s'impose d'elle-même, la Menace fantôme en DVD est l'équivalent d'un GT3 en jeu. Et là, tout est dit. Cours acheter ce disque, jeune Jedi, tu ne le regretteras pas !*

Note du DVD : 9/10

Petits DVD entre amis

Les fêtes (put…, déjà les fêtes !) approchent et les sorties DVD se multiplient. Quelques rendez-vous à noter et autres titres à commander…

4 octobre
Gladiator, éd. single (Universal/Gaumont/Columbia)

4 octobre
Intégrale Planète des Singes (FPE)
Funny Games (Gaumont/Columbia)
La Squale (FPE)
Akira, éd. collector (FPE)
Vampire Princess Miyu 1 & 2 (FPE)
New Dominion Tank Police 1 & 2 (FPE)
Appleseed (FPE)
Star Trek (Paramount)
Un ticket pour deux (Paramount)

4 octobre
Blanche-Neige, éd. collector (Walt Disney)

10 octobre
Intégrale Le Parrain en 5 DVD (Paramount)

11 octobre
Evil Dead, éd. collector (Film Office)

17 octobre
Antilles sur Seine (TF1 Vidéo)
Les Enfants du paradis 1 & 2 (TF1 Vidéo)

22 octobre
La Bataille des planètes vol. 4, 5, 6 (Sony Music Vidéo)

24 octobre
Blanche-Neige, éd standard (Walt Disney)
Ce que veulent les femmes (Studio Canal)
Halloween (FPE)
Stargate S-G, saison 4-A (FPE)

25 octobre
Out of Africa, éd. collector (Universal/Gaumont/Columbia)
À la rencontre de Forrester (Gaumont/Columbia)

30 octobre
Les Aristochats (Walt Disney)

7 novembre
Le Pacte des loups, éd. standard (2 DVD) et collector (3 DVD) (Studio Canal)
Quand Harriet découpe Charlie (Gaumont/Columbia)
Coup de foudre et conséquences (Gaumont/Columbia)
La Légende du grand Judo (arte)
Les Aventures de Jack Burton, éd. collector (FPE)
Le Voyage fantastique (FPE)
L'Aventure du Poséidon (FPE)
Pearl Harbour, éd. standard (BVHE)

8 novembre
Kuzco, l'empereur mégalo (Walt Disney)
Forrest Gump (Paramount)
Rosemary's baby (Paramount)

HK en route vers l'occident

La très attendue collection HK DVD sera inaugurée le 17 octobre avec quatre premiers titres supervisés par Christophe Gans. À commencer par l'édition spéciale de *The Killer*, de John Woo, contenant deux DVD et proposée à moins de 200 francs. Également : *Zu*, de Tsui Hark, *Le Chinois se déchaîne*, de Yuen Woo Ping, et *Black Mask*, de Daniel Lee. On dit : « Vivement ! »

Minus Maximus

Ceux qui n'aiment pas les bonus (y en a ???) pourront s'offrir la réédition « light » de *Gladiator*, de Ridley Scott, proposée en un seul DVD dès le 1er octobre (film + commentaire audio du réalisateur seulement) et vendue 149 F. Ceux qui les apprécient et qui seraient passés à côté de la première édition pourront commander au père Noël le nouveau collector à deux disques du film, à l'emballage « relooké » et proposé à 199 F.

Néo is back

Une édition spéciale de *Matrix* des frères Wachowski, est annoncée pour le 27 novembre prochain (Warner). On ignore tout de son contenu, mais il devrait être copieux, compte tenu du fait que sa première édition proposait déjà pléthore de suppléments.

Pacifique park

Pour le DVD du *Prince du Pacifique* (TF1 Vidéo), Alain Corneau et Thierry Lhermitte ont enregistré un commentaire audio.

Un « Dick » peut en cacher un autre…

Lorsqu'il fut appelé par les Salkind brothers, producteurs, pour réaliser *Superman*, Richard « Dick » Donner se vit confier la mise en scène de *Superman 1* et *2* qu'il devait tourner simultanément. Reprenant le travail que Guy Hamilton avait déjà entrepris (pour des raisons fiscales, le réalisateur de *l'Homme au pistolet d'or* dut déclarer forfait), Donner imprima immédiatement sa patte au tournage, insufflant une énergie et une personnalité au projet que tous saluent encore aujourd'hui. Pourtant, après avoir accumulé un an de retard sur le planning de production, les Salkind bros. virent rouge et se retournèrent contre lui. Richard Lester fut engagé pour achever le tournage de *Superman 2* déjà bien avancé. Le triomphe de *Superman* n'y put rien.

Genre : Superdvd's
Studio : Warner Bros
Éditeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo
Date de sortie du film : 1978, 1980

Durée du film : 2 h 25 et 2 h 02
Réalisateur : Richard Donner, Richard Lester.
Producteur : Alexander et Ilya Salkind, Peter Spengler.
Acteurs principaux : Marlon Brando, Gene Hackman, Christopher Reeve, Margot, Kidder, Ned Beatty, Jackie Cooper, Glenn Ford.
Musique : John Williams et Ken Torne.

Photos Prod

Superman 1 & 2

par Christophe Séfrin

On ne vous fera pas l'affront de vous présenter *Superman*, mais on vous signalera toutefois que cette édition DVD vaut clairement le super-détour. C'est du tout bon.

Le film est dépassé mais les inconditionnels apprécieront la fraîcheur des bonus.

C'est là que l'on se rend compte du temps qui passe. En 1978, lorsque *Superman* est sorti en salle, les spectateurs n'allaient pas tant applaudir le super-héros des D.C. Comics américains, mais le type avec ses collants bleus qui pouvait voler. En basant toute sa promo sur cette simple phrase, « You'll beleive a man can fly » (« vous croirez qu'un homme peut voler »), la Warner avait visé juste.
À une époque où *Tigres et dragon(s)* prennent, eux aussi, leur envol, les effets spéciaux qui permettaient à Christopher Reeve de faire plus fort que *Birdy* ne font plus rêver que les enfants. Pourtant, son personnage a conservé son pouvoir de fascination. La sortie simultanée en DVD de ses deux premières aventures (sur un total de 4) sera, pour nombre d'aînés, l'occasion de ressortir la cape rouge du placard et de constater qu'à l'écran, leur héros n'a pas pris une mite.

Invincible armada de suppléments

Restaurés pour cette parade en panoplie numérique, les deux films affichent, l'un comme l'autre, une image étonnamment belle, lumineuse, nette et contrastée. Seules les pistes audio du premier ont été remixées en 5.1. Sans doute repiquée sur les enregistrements originaux, la bande originale de John Williams profite à 100 % de ce lifting, propulsant avec une force kryptonnienne ses mesures sur chaque enceinte pour un ensemble totalement enveloppant. Peu d'effets où de bruitages surround mais d'agréables surprises, comme, à 45 min 50, lorsque la voix de Jor-El (Marlon Brando), dévoilant à Clark ses origines, se répercute en écho sur les enceintes d'avant en arrière. La qualité technique de l'édition de *Superman* n'est qu'un avant-goût de ses multiples pouvoirs. Si le second opus de ses aventures n'offre d'autre supplément qu'une modeste bande-annonce, celle-ci mérite l'appellation « Supercollector ». Gravé sur l'un des premiers DVD 18 que l'on ait pu enfourner dans notre PS2 (2 faces, 2 couches par face), le film de Richard Donner est livré avec une invincible armada de suppléments. Le Général Zod n'a qu'a bien se tenir ! L'éditeur aurait été inspiré de sous-titrer le commentaire audio du réalisateur et de Tom Mankiewicz, qui reprit l'écriture du scénario après que Mario Puzzo (*le Parrain*) fut remercié. Aucun autre « oubli » de ce type : le reste est en V.O. sous-titrée. Aux côtés de la bande originale proposée en 5.0 sur une piste isolée (on retrouveran, plus loin, 8 extraits musicaux inédits), 3 documentaires offrent plus d'une heure trente de témoignages, d'images d'archives, quand ce ne sont pas des révélations arrachées à la mémoire du film. De la pré-production (« L'Envol », 30 min 14) au tournage (« Les Coulisses », 30 min 39), en passant par les effets spéciaux (« La Cape magique », 22 min 45) et le casting (« Tests d'audition » - sic ! - 21 min 35), l'intérêt des différents récits (Donner, Reeves, Kidder, Hackman, Mankiewicz…) rivalise avec l'aspect totalement inédit de certaines séquences. Comme ces différents castings où se pressent de nombreuses actrices pour le personnage de Lois Lane, ces tests préliminaires où, pour faire voler Superman, l'équipe des effets spéciaux envisagea toutes les solutions… jusqu'aux mannequins catapultés ou radiocommandés ! Ou encore ces images de la mort de Jor-El jamais utilisées. Que dire de ces 10 scènes supplémentaires - réintégrées au montage - ou de ces 2 autres inédites où Lex Luthor, l'ennemi du héros, envoie sa propre compagne aux fauves, sinon saluer également leur présence sur ce DVD ? Plus que jamais, il importera à l'avenir de distinguer deux types d'éditions, celles de films récents qui se targuent de proposer de nombreux suppléments mais qui se contentent de rafraîchir les packs promotionnels réalisés quelques mois plus tôt et celles qui, comme *Superman*, *le Parrain* ou *Carrie*, pour ne citer que les plus récentes, servent véritablement la mémoire du septième Art. Et l'intérêt des spectateurs.

L'aspect inédit des nombreux bonus vaut vraiment le détour.

- *Langues : français, anglais (Superman) ; français, anglais, italien (Superman 2).*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, bulgare, espagnol, italien, néerlandais, roumain, anglais pour malentendants + portugais et italien pour malentendants (Superman 2).*
- *Nbre de disques : 2 (vendus séparément)*

Superman Dolby Digital 5.1
Superman 2 Dolby surround (anglais), mono (français, italien)

2.35 16/9

Disc 1 double face, double couche
Disc 2 simple face, double couche

L'essentiel : Deux disques, dont on prendra soin de ne pas manquer le premier. DVD 18 (deux faces, deux couches par face), cet opus aux collants débordant de bonus réussit la prouesse d'exhumer une quantité de suppléments tout aussi ahurissants qu'intéressants. N'attendez pas «Superman 4 et 5» dans la foulée, Warner n'en possède pas les droits…

Superman 1 : 9/10 *Superman 2 : 4/10*

LE MANGA CULTE ENFIN EN DVD VIDEO

AKIRA

EDITION SPECIALE

NOUVEAU MASTER ENTIÈREMENT REDIGITALISÉ

• FRANÇAIS 5.1
• ANGLAIS 5.1, OPTIMISÉ THX
• JAPONAIS SOUS-TITRE FRANÇAIS

DANS UN COFFRET DOUBLE DVD

DONT 1 DVD ENTIÈREMENT DÉDIÉ AUX BONUS

"PHÉNOMÉNAL … …INSTANTANÉMENT CULTE" THE NEW YORK TIMES

PATHÉ! © 1989 Akira Committee. mcm MANGA VIDEO

Genre : L'Envers du devoir
Studio : Cinema 86/Hemdale Film Corporation
Éditeur : Fox Pathé Europa
Distributeur : Fox Pathé Europa

Date de sortie du film : 1986
Durée du film : 1 h 54
Réalisateur : Oliver Stone
Producteur : Arnold Kopelson

Acteurs principaux : Tom Berenger, Willem Dafoe, Charlie Sheen, Forest Whitaker, Johnny Depp, Francesco Quinn.
Musique : Georges Delerue

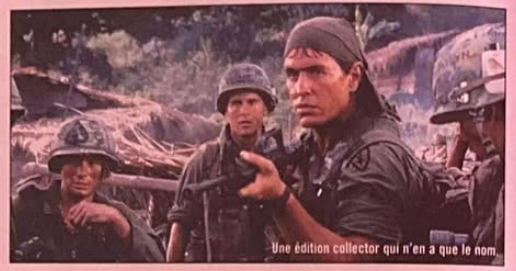
Photos Prod

par Christophe Séfrin

Platoon édition collector

Une édition de *Platoon* qui vous donnera l'envie de vous mettre à l'anglais, juste pour comprendre ce qui se dit.

À la dure, comme de vrais bleus ! Peut-être parce qu'il avait lui-même vécu l'enfer, mais surtout parce qu'il n'était pas question de trahir les vétérans avec des approximations, Oliver Stone avait parachuté ses acteurs dans un camp d'infanterie. Résultat : 2 semaines dans la boue, à bouffer des rations de survie. À l'écran, lorsque son personnage pose le pied au Viêt-nam, on sent déjà que Charlie Sheen ne va pas faire semblant. 1 h 54 plus tard, une évidence s'impose : ses efforts, comme ceux de ses partenaires, n'auront pas été vains. Les épreuves du tournage aux Philippines, les exigences parfois ahurissantes du metteur en scène auront été autant de catalyseurs pour que chacun se surpasse et que *Platoon* devienne cet hymne référentiel aux bêtes qui sommeillent en nous. Remixées en 5.1, les différentes pistes présentes sur le DVD déchaînent les canons de l'apocalypse. Peu d'ambiances, mais une présence sur le front de la stéréo indéniable. Ajoutée au piqué des images, celle-ci accentue le malaise suscité aujourd'hui encore par ce film vérité. Un making of de 51 min en retrace la genèse : du scénario écrit par Stone en 76, aux 4 Oscar remportés 10 ans plus tard. Le réalisateur commente son œuvre mais ses réflexions et souvenirs, comme ceux du capitaine Dale Dyle qui entraîna les acteurs, restent injustement en V.O. 2 commentaires en anglais ? Peut-être pas le vrai collector annoncé. Reste du matériel promo d'époque, 27 photos et 4 affiches.



Une édition collector qui n'en a que le nom

- Langues : français, anglais, espagnol.
- Sous-titres : français, anglais, espagnol, italien.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

Interdit aux -12 ans

L'essentiel : Indispensable, ce film offre une rafale de suppléments, dont un making of de 51 min. Les commentaires audio non sous-titrés gâchent le tout...

Note du DVD : 6/10

Titre original : Brother
Genre : Coréone San
Studio : Bac Films/Little Brother/Recorded Pictures Company
Éditeur : TF1 Vidéo

Distributeur : TF1 Vidéo
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1 h 49
Réalisateur : Takeshi Kitano

Producteurs : Masayuki Mori, Jeremy Thomas.
Acteurs : Takeshi Kitano, Omar Epps, Kuroudo Maki, Masaya Kato, Susumu Terajima.
Musique : Jo Hisaishi

par Christophe Séfrin

Aniki, mon frère

Kitano livre une œuvre troublante à laquelle les capacités DTS de la PS2 font honneur.

Photos Prod

Aniki, cé quôa ? Le dernier film du Japonais Takeshi Kitano ; son premier américain. Une nouvelle histoire de yakusas après ses précédents longs métrages : *Jugatsu*, *Sonatine* ou *Kids Return*. L'auteur (également scénariste et acteur principal) la décrit comme celle « d'un yakusa qui cherche un endroit pour mourir ». Mais avant de tirer sa révérence, le « grand frère » doit faire le ménage dans ses affaires... Excellent ! L'occasion est trop belle ne pas tirer parti, en DVD, des ressources sonores du film. En misant tant sur le Dolby Digital 5.1 que le DTS, l'éditeur rend hommage au mixage d'une bande-son qui alterne gunfights retentissants et pièces de piano-jazz (la musique est composée par Joe Hisaishi, qui signe la partition du *Petit Poucet* de Olivier Dahan). Optez néanmoins pour la V.O., la V.F. faisant abstraction du contraste entre dialogues japonais et anglais qui émaillent la version originelle. Une nouvelle fois, on se demande s'il existe un banc de montage chez TF1. Plutôt que d'emballer les éléments promotionnels du film sous des appellations falsifiées (making of au lieu de « B-Rolls » - images sur le plateau - d'une durée de 3 min 40 ; « interviews » au lieu de « sound-bites » pour des modules extrêmement brefs), pourquoi ne pas avoir passé une journée en salle de montage pour rassembler ces éléments sous la forme d'un vrai document ponctué d'extraits du film ?

Saluons la qualité du son DTS.

Les bonus ne sont que documents mis en vrac sans effort de montage. Dommage !

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 et DTS

1.85 — 16/9 compatible 4/3

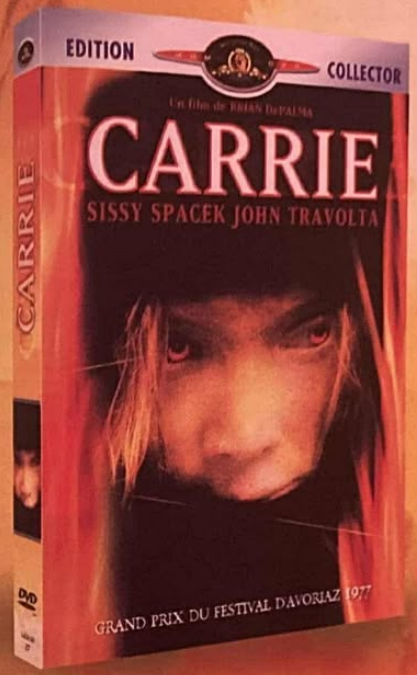
Disc simple face, double couche

Interdit aux -12 ans

L'essentiel : Pour son premier film ricain, Kitano fait froid dans le dos. Peu de bonus, sinon le pack promo habituel dont on aura vite fait le tour... Ce chef-d'œuvre méritait plus d'attention...

Note du DVD : 6/10

Vous avez rendez-vous avec la peur en DVD VIDEO



CARRIE, Grand Prix du Festival d'Avoriaz, chef-d'œuvre des maîtres de l'horreur Brian DePalma et Stephen King revient en COLLECTOR. Ce DVD terrifiant contient + d'1H30 DE BONUS

Alors, envie de danser ? Bienvenue au bal du Diable...

- Son dolby digital 5.1
- Documentaires inédits
- Galerie de photos
- Bande-annonce

D'autres cauchemars également disponibles en DVD VIDEO

Ne rentrez jamais dans cette maison

Végétariens et âmes sensibles, s'abstenir

Pour toujours, vous aurez peur dans le noir

2 classiques du film d'épouvante

EN VENTE DÈS LE 24 OCTOBRE 2001

Genre : Film dentaire
Studio : Redbank Films
Éditeur : MGM
Distributeur : Fox Pathé Europa

Date de sortie du film : 1976
Durée du film : 1 h 34
Réalisateur : Brian De Palma
Producteurs : Brian De Palma, Paul Monash.

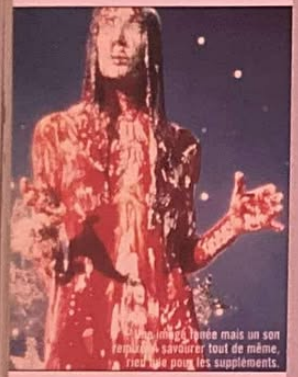
Acteurs principaux : Sissy Spacek, Piper Laurie, Amy Irving, William Katt, John Travolta, Nancy Allen, Betty Buckley.
Musique : Pino Donaggio

Photos Prod

par Christophe Séfrin

Carrie édition collector

Un classique de l'horreur qui a vieilli, mais qui se distingue par ses bonus. Et hop, le voilà propulsé au rang des collectors sans abus et bien du mérite !



Une image datée mais un son remasterisé à savourer tout de même, rien que pour les suppléments.

Toute la question était de savoir 1) si le film faisait toujours aussi peur, 2) si le générique de début dans le vestiaire des filles avait conservé son pouvoir libidineux. On serait tenté de répondre par l'affirmative tant cette adaptation du best-seller de Stephen King reste autant un sommet d'effroi que d'érotisme. Et si une troisième question s'imposait, ce serait bien celle-là : cette histoire de gamine maltraitée par une mère fanatique religieuse, tête de Turc de ses copines de classe et capable de télékinésie n'avait-elle pas trop vieilli ? Avec leur trois rayures verticales et continues, les premières images semblaient répondre d'elles-mêmes en imposant un rapide calcul : *Carrie* a 25 ans. Déjà ! Forcément, ça se voit. Vieille ou vieillissante, avec ses couleurs légèrement délavées, la copie DVD de ce classique de l'horreur fait ce qu'elle peut. Remixées en 5.1, les pistes audio proposées compensent ces manquements au plaisir numérique. Et même si la V.F. donne parfois la sensation de saturer, la patine du temps ajoute incontestablement au côté culte de l'œuvre. L'inévitable (mais incomparable !) Laurent Bouzereau veille aux bonus. Pas moins de 95 min de suppléments s'articulant autour de deux making of, l'un (Jouer Carrie) du point de vue des acteurs (Spacek, Irving, Allen…), l'autre (Visualiser Carrie) de celui des techniciens (chef-déco, monteur…). Les anecdotes fusent. Comme sur le casting, effectué en même temps que celui de *Star Wars* : beaucoup d'acteurs présents au générique de *Carrie* avaient été recalés chez Georges Lucas ! Ou comme sur les décors : c'est Bill Paxton (*Twister*), alors assistant décorateur, qui découvrit… l'élevage de porcs dans lequel Travolta vient s'approvisionner en hémoglobine. Sang pour sang collector, le DVD !

- Langues : français, italien, anglais.
- Sous-titres : français, anglais, italien, néerlandais.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Superbe collector supervisé par Laurent Bouzereau, cette réédition pousse vers la poubelle un précédent DVD dépourvu du moindre bonus. Ici, deux consistants et passionnants making of pour sceller les retrouvailles des comédiens et techniciens, et ouvrir la porte aux souvenirs de chacun.

Note du DVD : 7/10

Genre : Pignonnades
Studios : EFVE/Gaumont/Le Studio Canal + TF1 Films Productions.
Éditeur : Gaumont
Distributeur : Gaumont Columbia TriStar Home Vidéo

Date de sortie du film : 2001
Durée du film : 1 h 21
Réalisateur : Francis Veber
Producteurs : Patrice Ledoux, Alain Poiré.
Acteurs : Daniel Auteuil, Gérard Depardieu, Thierry Lhermitte, Michèle Laroque, Michel Aumont, Jean Rochefort, Alexandra Vandernoot.
Musique : Vladimir Cosma

Photos Prod

Le Placard

Film populaire par excellence, *le Placard* arrive en DVD. L'occasion de tirer le tout vers le haut…

par Christophe Séfrin

Dans la famille Pignon, je voudrais le petit dernier ! Pignon, « le con, le pauv' gars, la tare », comme le décrit son géniteur, est le personnage récurrent de l'œuvre de Francis Veber. Après l'inoubliable Jacques Villeret, invité au *Dîner de cons*, c'est Daniel Auteuil qui passe à table. « Fait chier c'pédé ! » Apprenant son licenciement imminent, Pignon, comptable dans une usine de capotes, se fait passer pour un homo. Dès lors, impossible pour son patron de le pousser vers la sortie… Plus de 5 millions de spectateurs sont passés par l'entrée de leur cinéma pour rire aux gags de Veber. Son DVD stimule les zygomatiques. Renforcé par le format Scope, le piqué de l'image est un régal que dopent des couleurs chaudes et électriques. La V.F. réserve de bonnes ambiances multicanales (essayez la version anglaise pour le fun !). En guise de bonus, l'éditeur sort du placard un document spécifique de 54 minutes sur « La saga Pignon ». Réalisateur et acteurs (de Pierre Richard à Gérard Depardieu) s'y confessent en toute liberté, au fil de longues interviews qui auraient peut-être mérité d'être plus aérées. À suivre sur le futur DVD de *la Chèvre*, qui promet le second volet de ce reportage… Veber commente par ailleurs son film avec méticulosité, s'attachant au plus près au scénario proposé par ailleurs dans son intégralité en bonus DVD-Rom. Cette section comporte également le site Web complet du film et n'impose donc pas de connexion Internet pour s'y rendre. À moins que vous ne souhaitiez activer le lien direct avec le site Profiltex… Fausse pub, crédits et 9 bêtisiers en bonus cachés.

Personnage récurrent chez Veber, Pignon est le sujet d'un long bonus à voir impérativement.

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français sourds et malentendants, espagnol, portugais.
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Avec La VZ (Vérité si je mens 2), la comédie de l'année. DVD (dévoué) aux petits oignons doté d'un commentaire, d'un docu de près d'une heure, du scénar complet et de quelques gâteries cachées prodiguées par Michelle Laroque et les autres.

Note du DVD : 7/10

TAKESHI KITANO

Après Pearl Harbor, les Etats Unis n'ont qu'à bien se tenir. Un Yakusa débarque à Los Angeles !

OMAR EPPS

ANIKI MON FRÈRE

UN FILM DE TAKESHI KITANO

BEAT TAKESHI — OMAR EPPS — SANG POUR SANG MAFIA — ANIKI MON FRÈRE (BROTHER) UN FILM DE TAKESHI KITANO — TF1 VIDEO

DIGITAL dts SURROUND

INCLUS SUR LA VHS : LE MAKING-OF !

Un DVD explosif :
- VF et VOST DOLBY DIGITAL 5.1 et DTS
- Interviews : Takeshi Kitano, Omar Epps et les producteurs
- Bande promo US et bande-annonce
- Filmographies - Liens Internet - Making of

DÉCLARATION DE GUERRE LE 19 SEPTEMBRE !

SKYROCK PREMIER SUR LE NET www.skyrock.com

retrouvez toutes les infos sur www.tf1video.fr

Interdit aux moins de 12 ans

TF1 VIDEO

Titre original : Unbreakable
Genre : Septième sens
Studio : Touchstone Pictures
Éditeur : Touchstone Home Vidéo
Distributeur : Buena Vista

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 42
Réalisateur : M. Night Shyamalan
Producteurs : Barry Mendel, Sam Mercer, M. Night Shyamalan.

Acteurs principaux : Bruce Willis, Samuel L. Jackson, Robin Wright, Spencer Treat Clark, Charlayne Woodard, Eamonn Walker.
Musique : James Newton Howard

Le son, bien qu'excellent, a malheureusement perdu son format d'origine, le DTS.

Photos Pred

Incassable

Bruce Willis en super-héros… Un classique qui, revu à la sauce Shyamalan, vaut tout de même le coup d'œil, du moins en DVD, grâce à la pléthore de bonus…

par Christophe Séfrin

M. Night Shyamalan (prononcez « aimnightchayamalan ») a conservé de son enfance le goût des puzzles composés avec patience. Après *Sixième sens* et son monumental coup de bluff, voilà *Incassable* et de nouvelles pièces à assembler par le spectateur jusqu'au final révélateur. On pourra reprocher au réalisateur de rebondir sur les ficelles qui ont forgé son succès, certainement pas d'aimer le jeu. Quiconque a vu son précédent film, tentera, dès les premières minutes de cette histoire d'unique survivant d'une catastrophe ferroviaire, d'y discerner quelque indice. De se demander si tel plan ou tel plan à l'image renversée est une clé. Et de répondre, crânement avant le générique de fin, à la question qui taraude les esprits : Superman se cache-t-il dans une panoplie de Bruce Willis ? Attention : il y a matière à faire fausse route et il est préférable de la fermer en cas de petites suppositions entre amis.

Maxi-effets et multiangle

Il vaut mieux s'exclamer de concert sur les qualités visuelles du film, le travail sur les couleurs et la direction de la photo (du Français Eduardo Serra), que ce DVD s'attelle à restituer au plus juste. Outre une bande originale aussi enveloppante que la cape de Bruce qui protège des intempéries, les bruitages prennent ici une importance toute particulière, et nul n'est à l'abri de quelques déluges multicanaux. Rien d'assourdissant, que de la dentelle… Comme la fameuse scène de la gare rythmée par un subwoofer (caisson de basses) battant la mesure. Ou cette séquence étouffante où, à 1 h 24 min 50 s, les échos du héros apprenant la brasse coulée se répercutent sur les enceintes surround. On n'ose imaginer de quels effets le film aurait bénéficié s'il avait été accompagné, comme au cinéma, d'un son DTS… Si l'édition « standard » d'*Incassable* ne propose que le film (et rien que le film), son collector ajoute un second DVD pour 30 balles de mieux (autant dire que dalle en euros !). Ce disque, qui reprend les mêmes menus animés gris/bleus que le précédent, invite tout d'abord à profiter en multiangle de la scène où Bruce Willis prend conscience de ses pouvoirs. L'occasion, en passant du story-board à la bobine d'une pression sur la touche « Angle », de constater à quel point Shyamalan est fidèle à la narration telle que préalablement dessinée. Au passage, on pourra visualiser la scène avec la musique de James Newton Howard seule, les bruitages seuls ou le mix des deux (en appuyant sur la touche « Audio »). La séquence ne dure que quatre minutes, mais un bon quart d'heure s'impose pour en exploiter toute l'interactivité. Trop bref, mais révélateur de la méthodologie du cinéaste, un making of de 13 min 42 (V.O. sous-titrée) aborde brièvement les différents aspects du film et lève le voile sur les motivations premières de M. Night, *Incassable* devait être le premier volet d'une trilogie dont Shyamalan abandonna l'idée en cours d'écriture (le héros ; le héros et ses pouvoirs ; le héros face à ses pouvoirs). Présentées par leur bourreau, sept scènes coupées (en V.O. sous-titrée) étoffent les personnages principaux du film, notamment celui de Samuel L. Jackson, testant durant 5 min 17 la résistance de son ossature face aux lois de la force centrifuge… Plus américano-ricain, le document « La B.D. et les super-héros » (18 min 33, V.O. sous-titrée) permet, aux côtés d'auteurs et de créateurs, de juger de la longévité des super-héros dans la culture U.S. Enfin, M. Night Shyamalan exhume (« Comme sur le DVD de *Sixième sens* », prend-il soin de préciser), un film de jeunesse. Baptisé *Millionnaire*, ce court-métrage en un seul plan orchestre une bagarre entre enfants, mimant de recevoir et de porter des coups, n'hésitant pas à employer une raquette de tennis comme arme de poing. « C'est vraiment nul, signale l'auteur avant la séquence, au-dessous du niveau zéro de la mise en scène. » Force est d'avouer qu'il a le mérite d'être objectif. Mais surtout, qu'il a fait des progrès…

On ne peut nier la qualité visuelle de ce DVD.

- *Langues : Langues : français, anglais, italien.*
- *Sous-titres : français, anglais, italien, anglais pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 2 (collector), 1 (standard)*

Dolby Digital 5.1

2.35 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 double face, double couche — Disc 2 simple face, simple couche

Même s'il n'a pas fait l'unanimité, Incassable brille par de nombreuses idées scénaristiques et sa mise en scène inspirée. Le DVD resplendit, avec un disque pour le film et un autre pour ses suppléments, dont on dévorera les intéressantes scènes coupées au montage.

Note du DVD : 7/10

Vroum vroum

Passé inaperçu en salle, le dernier **Stallone**, *Driven*, devrait faire du bruit en DVD. Du moins dans les virages. Rendez-vous dans les stands dès… janvier 2002 !

Marais-vous !

Il y aura bien une édition collector des *Enfants du marais* (Film Office). Son réalisateur, **Jean Becker**, en assurera le commentaire de certaines scènes. Le film sera proposé en DTS. Et les grillons en DTS, ça devrait le faire…

Visite guidée

Pour les rééditions des *Visiteurs*, début novembre, Gaumont/Columbia promet des « bonus hilarants ». On rigole déjà.

Comment ?

Le DVD du *Placard*, la comédie de Francis Veber, est le premier, chez Gaumont/Columbia, à comporter des **sous-titres français pour sourds et malentendants**. L'éditeur assure désormais systématiser cette politique de sous-titrage sur toutes ses productions nationales.

Fantasia 2011

Un tripack *Fantasia* sortira pour les fêtes. Il regroupera *Fantasia*, *Fantasia 2000* et un plein DVD de bonus. Un conseil, procurez-le vous. Après cette édition, les deux films de Walt Disney tirent leur révérence jusqu'en… 2011 !

Étranges coïncidences…

Lorsqu'on le lui demande, M. se plaît à rappeler les faits troublants qui ont entouré le tournage d'*Incassable*. Son ancêtre connaissait tout de la maladie (ostéogenesis imperfecta) qui affecte le personnage de Samuel L. Jackson et c'est par hasard que le réalisateur s'est entretenu de ce sujet avec lui alors qu'il préparait *Incassable*. C'est aussi par hasard qu'il découvrit, tandis qu'il lui rendait visite sur le plateau de *Shaft*, que Sam Jackson était accro depuis toujours à la bande-dessinée… comme son personnage dans le film ! Et c'est encore par hasard qu'il débusqua le chef opérateur d'*Incassable* en louant la cassette des *Ailes de la colombe*, film sur lequel Eduardo Serra avait travaillé. Ben alors, comme on dit : « Le hasard fait souvent bien… »

12 NOUVEAUX THRILLER EN DVD VIDEO

GARDEZ VOTRE SANG-FROID EN DVD VIDEO TM

POUR 2 DVD VIDEO ACHETÉS LE 3e EST GRATUIT

Genre : Mega parodies
Studio : 20th Century Fox
Editeur : 20th Century Fox Home Entertainment
Distributeur : Fox Pathé Europa

Date de sortie des films : 1991, 1993
Durée des films : 1 h 21, 1 h 25
Réalisateur : Jim Abrahams
Producteur : Bill Badalato

Acteurs principaux : Charlie Sheen, Valeria Golino, Llyod Bridges.
Musique : Sylvester Levay (1), Basil Poledouris (2).

par François-Cyril Géroult

Besoin de se marrer ? Voici deux DVD indispensables pour une bonne cure de n'importe quoi...

- *Langues :* anglais, français, italien.
- *Sous-titres :* anglais, français, italien, grec, hollandais.
- *Nbre de disques :* 1.

Dolby Digital 2.0 Surround

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, simple couche

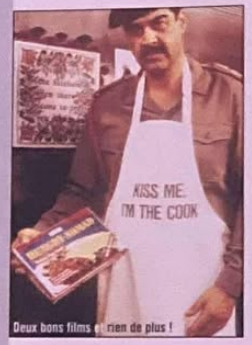
L'essentiel : Rires garantis avec ces deux disques indispensables dans toute DVDthèque comique qui se respecte. Vous découvrirez avec surprise que l'Emotion Engine est capable de s'éclater tout autant que vous. Dommage que les bonus manquent à l'appel, car le spectacle offert est de bonne qualité.

Note du DVD : 7/10

Photos Prod

Hot Shots ! Hot Shots Part 2

Auteur des célèbres et hilarants *Y a-t-il un pilote dans l'avion ?* et *Top Secret*, le trio infernal ZAZ (Zucker, Abrahams, Zucker) est mondialement connu pour son goût prononcé pour les parodies de films. C'est en solitaire que Jim Abrahams se lance dans la réalisation des deux *Hot Shots*, laissant les deux Z créer un groupe de musique au Top ! Le premier film, inspiré d'un certain *Top Gun*, est une déconnade de tous les instants. Compter les gags et autres références cinématographiques relève de l'impossible tant les trouvailles visuelles ou sonores s'enchaînent à une vitesse vertigineuse. Certains gags sont parfois utiles, le générique de fin, qui n'est pas épargné, propose ainsi une recette pour cuisiner les brownies. Prenant pour modèle les aventures de Rambo, le deuxième film pousse le vice parodique à l'extrême en embauchant pour l'occasion Richard Crenna (le colonel Trautman de la trilogie stalonnienne). Encore plus drôle et plus inventif que le premier épisode, cette suite risque de vous décrocher la mâchoire. De *Star Wars* à *la Belle et le Clochard* en passant par *Basic Instinct*, plusieurs dizaines de films sont pastichés pour notre plus grande joie. De quoi transformer une soirée jeux vidéo entre amis en un bon quiz ciné. Techniquement, ces deux DVD ne présentent pas de gros défauts. L'image relativement propre manque un peu de définition, le deuxième disque offrant un meilleur résultat de ce point de vue. Les pistes Dolby Surround, aux dialogues parfaitement clairs, manquent de pêche sur les enceintes arrière. Le spectacle est donc correctement assuré mais sans plus. Malheureusement, aucun bonus à signaler, mise à part la bande-annonce en V.O. non sous-titrée pour chacun des films. Seul moyen pour oublier cette déception interactive et consoler votre PS2 : se repasser les films en boucle.



Deux bons films et rien de plus !

Titre original : Cast Away
Genre : Vendredi ou la Vie sauvage
Studio : Dreamworks Pictures, 20th Century Fox
Editeur : Dreamworks Home Entertainment

Distributeur : Universal Pictures Vidéo
Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 2 h 18
Réalisateur : Robert Zemeckis

Producteurs : Steve Starkey, Tom Hanks, Robert Zemeckis, Jack Rapke.
Acteurs principaux : Tom Hanks, Helen Hunt, Nick Searcy.
Musique : Alan Silvestri

Un DVD Dreamworks d'exception avec, pour les fans de Tom Hanks, une interview incontournable.

Fait rare chez Dreamworks, les bonus sont sous-titrés.

Photos Prod

Seul au monde

par François-Cyril Géroult

Après le très réussi *Forrest Gump*, le duo de choc Hanks-Zemeckis reprend du service pour une adaptation moderne de Robinson Crusoé. Une nouvelle fois, l'émotion est au rendez-vous, et l'interprétation de Tom Hanks fabuleuse. Il est seul à l'écran pendant plus de la moitié du film, avec pour unique compagnon un ballon de volley-ball nommé Wilson. Ce film est malheureusement édité par Dreamworks, spécialisé dans le ratage des DVD depuis son arrivée sur le marché en décembre 2000. L'éditeur n'offrant jamais de sous-titres pour les bonus, et même parfois pour le film. Exception ou nouvelle politique éditoriale (on préférerait la deuxième solution), cette édition double bénéficie d'un sous-titrage en français pour la quasi-totalité des bonus (le commentaire audio de l'équipe technique et les bandes-annonces restent en V.O. non sous-titrée). Ce qui vous laisse quand même plus de 2 h 30 de suppléments à déguster, pas mal ! Les coulisses du tournage (27 min), un making of complet qui manque peut-être un peu de fantaisie mais se révèle riche en informations, tout comme les autres documents. Un premier documentaire (27 min) est consacré au scénariste, William Broyles Jr., qui s'est volontairement isolé sur une île déserte pour enrichir son scénario et le rendre plus crédible. Un deuxième document (13 min) rend hommage à Wilson le ballon, et un troisième (14 min) nous fait découvrir l'île et ses installations cinéma en détail. Ce n'est pas encore fini, une longue et passionnante interview (47 min) de Tom Hanks aborde l'histoire, le personnage et le métier d'acteur. Le film comportant plus de trois cents plans truqués, les effets spéciaux ne sont dévoilés qu'en partie dans un sujet court (8 min) mais vraiment captivant. Et pour finir en beauté, des photos, des dessins et trois comparaisons film/story-board.

- *Langues :* anglais, français.
- *Sous-titres :* français, anglais pour sourds et malentendants.
- *Nbre de disques :* 2

Dolby Digital 5.1

1.85 — 16/9 compatible 4/3

Disc 1 simple face, double couche (film)

Disc 2 simple face, double couche (sup.)

L'essentiel : Dreamworks nous gratifie enfin d'une édition DVD digne de ce nom. Tant mieux car ce film la justifiait pleinement. La perfection interactive n'est pas encore atteinte (commentaire audio non sous-titré), mais l'ensemble est vraiment réussi avec une image 16/9 de toute beauté et un Dolby Digital 5.1 efficace. Pourvu que ça dure !

Note du DVD : 7/10

Liste des magasins

PARIS/ST LAZARE
PARIS/BASTILLE
PARIS/RUSSELI
PARIS/ST MICHEL
PARIS/VICTOR HUGO
PARIS/VALLIGRARD (15)
CHELLES (77)
GROSEVAL (78)
VERSAILLES (78)
VELIZY (78)
CORBEIL (91)
ANTONY(92)
BOULOGNE (92)
LA DEFENSE (92)
AULNAY (93)
PANTIN (93)
ST DENIS(93)
DRANCY (93)
CHENNEVIERES (94)
CRETEIL (94)
KREMLIN BICETRE (94)
FONTENAY SOUS BOIS (94)
CERGY PONTOISE (95)
SANNOIS (95)
MARSEILLE (13)
HEROUVILLE ST CLAIR (14)
TOULOUSE (31)
RENNES (35)
REIMS (51)
LILLE (59)
FLERS (59)
COMPIEGNE (60)
LYON (69)
LE MANS (72)
ALBERTVILLE (73)
AMIENS cosaque (80)
AMIENS PC (80)
POITIERS (86)

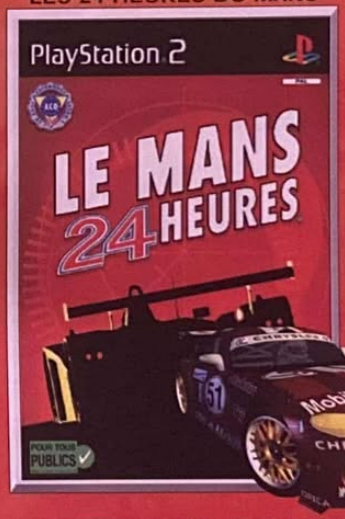
Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau & Internet

SCOREGAMES MULTIMEDIA

BON DE REDUCTION
.35F
SCOREGAMES
DE REDUCTION POUR L'ACHAT D'UN JEU NEUF
Les 24H du Mans OU Summoner
(*PRIX MINIMUM APPLIQUE APRES UTILISATION DE CE BON DE REDUCTION : 36F)
VALABLE JUSQU'AU 31/10/2001

SCORE-GAMES VOUS OFFRE UN BON
D'ACHAT DE 35Frs
VALABLE DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES
OU PAR VPC POUR L'ACHAT D'UN DE CES DEUX JEUX

LES 24 HEURES DU MANS



SUMMONER

PASSEZ VOS COMMANDES AU 01 46 735 720
OU ADRESSEZ LES A :
SCOREGAMES VPC - 6, 12 Rue Avaulée - 92245 MALAKOFF Cedex
(Bon de commande disponible dans ce magazine sur notre page de publicité)

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP www.skyrock.com

36-15 SCOREGAMES* ● WWW.SCOREGAMES.COM ● 08 36 685 686*

Genre : Tarantinesque
Studio : Artisan Entertainment
Editeur : Film Office
Distributeur : Paramount

Date de sortie du film : 2000
Durée du film : 1 h 54
Réalisateur : Christopher McQuarrie
Producteur : Kenneth Kokin

Acteurs principaux : Ryan Philippe, Benicio Del Toro, Juliette Lewis, Taye Diggs, Nicky Katt, Scott Wilson, James Caan, Dylan Kussman.
Musique : Joe Kraemer

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 5.1 et DTS (français); Dolby Digital 5.1 (anglais)

1.85 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

Interdit aux -12 ans

L'essentiel : Première réalisation du scénariste de Usual Suspects, ce polar sanglant possède un plein râtelier de bonnes idées et un casting dévoué à sa noble cause. Son édition DVD est très soignée et présente le film (avec commentaire V.O. sous-titrée) dans une copie d'orfèvre.

Note du DVD : 7/10

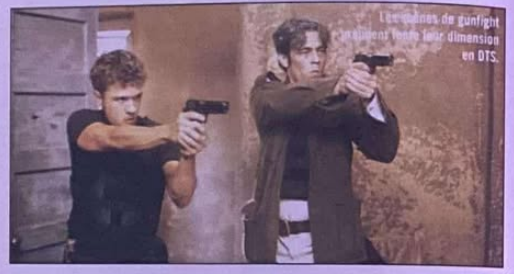
Photos Prod

Way of the gun

Pas besoin de se torturer les méninges pour comprendre *Way of the Gun*. Tout était dans le titre…

par Christophe Séfrin

Pour Benicio Del Toro, il s'agit d'un « western sans chevaux ». Quant à Ryan Philippe, il discerne en Christopher McQuarrie, le scénariste de *Usual Suspects* dont ce film est la première mise en scène, « le nouveau Orson Wells » ! Peut-être plus proche de Peckinpah que du réalisateur de *Citizen Kane*, McQuarrie nous offre un nouveau polar machiavélique. Deux petits truands enlèvent une mère porteuse et réclament une rançon aux richissimes futurs parents. Sur le papier, ça marche. Dans la vraie vie, y a forcément des embrouilles. A l'écran, le scénar ciselé, l'interprétation très inspirée (James Caan, étonnant en « porte valise » !) et la mise en scène truffée d'idées (avec, notamment, l'une des plus originales courses-poursuites en bagnoles vues depuis longtemps), imposent leurs 114 minutes de plaisir. Ce sentiment est décuplé par l'excellente qualité de ce DVD. Non contente de proposer du DTS en V.F. (un conseil : baissez le volume lors des fusillades !), cette édition culmine techniquement en proposant une image à la qualité hallucinante, parfaitement définie, sans le moindre problème de compression comme c'est encore trop souvent le cas. A écouter, car bon enfant, le commentaire sous-titré du réalisateur et de son compositeur. On savait les femmes perverses, mais lorsque l'on y découvre que c'est la propre épouse de McQuarrie qui lui a soufflé l'idée du film, on se dit qu'on était loin de la vérité… Pour le reste, les bonus recyclent le traditionnel EPK (Electronic Press Kit) du film. Il a néanmoins le mérite d'être ici intelligemment présenté.



Les scènes de gunfight gagnent vraiment une 3ème dimension en DTS.

Titre original : Xia Qian
Genre : Fantômes contre fantômes
Studios : Film Workshop Ltd.
Editeur : LCJ Editions

Distributeur : Sony Music Vidéo
Date de sortie du film : 1997
Durée du film : 1 h 23
Réalisateurs : Andrew Chan, Tsui Hark.

Producteur : Tsui Hark
Avec les voix originales de : Jordan Chan, Kelly Chen, Ronald Cheng…
Musique : Ricky Ho

par Christophe Séfrin

Photos Prod

Histoire de fantômes chinois

Le cinéma asiatique reste le chouchou de l'année 2001, Tsui Hark fait partie de ses stars.

Après la série *De chair et de sang*, Tsui Hark s'attelle à sa version animée. Scénariste, producteur et coréalisateur, le cinéaste a puisé son inspiration dans les contes de son enfance. Dans cette histoire où des moines chassent les fantômes avec plus de virulence que Dan Aykroyd, Bill Murray et Harold Ramis réunis, toutes les fantaisies sont permises. On a même le droit de tomber amoureux du spectre de la belle Qian… Attendue avec ce trépignement du pied droit synonyme de besoin vital, l'édition DVD de ce chef-d'œuvre onirique pourra décevoir les plus impatients. Bien que de belle facture et restituant, dans un arc-en-ciel de couleurs, toute la palette des images fantasmées par Tsui Hark, la copie proposée par cette édition n'est pas anamorphique 16/9. Quel dommage ! Qui plus est, l'absence de son 5.1 se fait cruellement ressentir. Un modeste diaporama se contente de reprendre, en bonus, 12 images (elles en 16/9 !) extraites du film. Passé les 5 pages de bio/filmo du producteur du « Syndicat du crime », ce dernier répond à une salve de 11 questions. Mal filmée, atrocement sonorisée, cette interview que l'on dirait improvisée entre deux portes (30 min, V.O. sous-titrée) permet néanmoins de faire plus ample connaissance avec Tsui Hark et, à travers ses confidences, de mieux connaître l'animation hong-kongaise. « Tout ce qui sortira de chez nous se différenciera du reste », révèle-t-il. Inutile d'en parler au futur, c'est déjà fait.

- Langues : français, anglais.
- Sous-titres : français
- Nbre de disques : 1

Dolby Digital 2.0 stéréo

1.66 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Produit par l'incontournable Tsui Hark, ce long métrage célèbre une nouvelle fois les qualités de l'animation asiatique. Belle initiative que cette édition, malgré un format image non adapté aux possesseurs d'écran 16/9 et des bonus un peu trop maigrichons à notre goût.

Note du DVD : 5/10

Le DVD rend hommage à la puissance graphique de ce dessin animé.

Ubi Soft

Virgin Interactive

PlayStation 2

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

tenez-vous prêts…

PlayStation®

GAME SHOW

UN ESPACE DE 600 M2

TOUS LES MEILLEURS JEUX
DE LA PS ONE ET DE LA PS2

LILLE

DU 27 OCTOBRE 2001
AU 04 NOVEMBRE 2001

SALON DU CONFORT 2001 / LILLE / GRAND PALAIS

game one

fun 96.8 fm

PlayStation 2 Magazine

WWW.PLAYSTATIONGAMESHOW.COM

Titre original : A Clockwork Orange
Genre : anthologie numérique
Studio : Warner Bros
Editeur : Warner Home Vidéo
Distributeur : Warner Home Vidéo

Date de sortie du film : 1971
Durée du film : 2 h 11
Réalisateur : Stanley Kubrick
Producteur : Stanley Kubrick
Plus sur le Net : www.kubrick-films.com

Acteurs principaux : Malcolm McDowell, Patrick Magee, Adrienne Corri, Miriam Karlin, Michael Bates, Paul Farrell.
Musique : Ludwig Von Beethoven, Edward Elgar, Henry Purcell, Nikolai Rimsky-Korsakov.

Amateur ou détracteur, l'œuvre de Kubrick ne laisse pas indifférent. Si vous faites partie de la première catégorie, ce coffret de 8 DVD devient alors un indispensable, un grand moment dans votre vie de cinéphile.

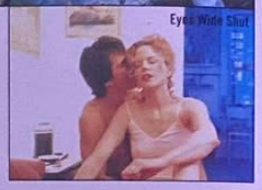
Entre deux parties de ping-pong…

Malcolm McDowel, le héros d'*Orange mécanique*, enregistra deux semaines de narration pour immortaliser la voix off d'Alex, son personnage, présent tout au long du film. « C'était comme la forme de cinéma la plus pure », se souvient-il. Entre deux enregistrements, il partageait avec Kubrick de longues heures de repos en jouant… au tennis de table ! Lorsque MacDowell reçut son cachet, il fut étonné que celui-ci ne corresponde pas au temps passé au travail. Kubrick lui expliqua qu'il lui avait tout simplement soustrait (et en toute logique, selon lui) le temps passé au ping-pong pour régler son budget au plus juste…

Photos Prod

Orange mécanique et collection Stanley Kubrick

par Christophe Séfrin



Accusé (comme tant d'autres depuis !) d'inspirer des actes violents, *Orange mécanique* est restée, aux yeux de beaucoup (notamment de ceux qui ne l'ont jamais vue…), une œuvre tabou. À force d'être montré du doigt, quand il n'était pas directement accusé de meurtre, Kubrick fit lui-même retirer le film des écrans anglais après 61 semaines d'exploitation. Le (re)découvrir en DVD, c'est d'abord se reporter 30 ans en arrière et comprendre. C'est surtout analyser l'avance considérable et le modernisme d'un long métrage adapté d'Anthony Burgess et emblématique de la carrière du cinéaste. Aujourd'hui encore, la puissance visuelle et la force créatrice de *Orange mécanique* interpelle. Et même si Alex et ses Drougs ont, depuis, enfanté une génération entière de clones ultra-violents (impossible de ne pas avoir à l'esprit les *Tueurs-nés* Mickey et Mallory Knox, ou encore le héros de *American Psycho)*, personne ne les a encore surpassés dans un répertoire si difficile à appréhender avec une caméra.

Ouvrez grand les « glaz » !

Avec sa PS2, le constat s'imposera de lui-même. Les deux ans d'attente depuis la sortie initialement prévue du film en rondelle (et les six autres avec la collection DVD Kubrick de Warner) ont porté leurs fruits. Enrichie au « vellocet, de synthemesc ou de drencrom », la galette est bonne à « looker ». Les possesseurs d'écran 16/9 pourront prendre la liberté, d'un coup de zoom, d'élargir l'image proposée au format 1.66 4/3. Même en V.O. sous-titrée, les sous-titres ne sortent pas de l'écran et restent totalement lisibles. Impeccable, lumineuse et restituant parfaitement les couleurs flashy seventies du film, la copie s'avère irréprochable. La signature d'un remastering attentionné. Ouvrez grand les « glaz » ! Et ce « bon vieux Ludwig », dont les partitions (parmi d'autres) illustrent ce joyau, n'a jamais eu l'air aussi vert. Attention cependant de ne pas trop pousser le volume, un infime souffle apparaissant lors de certains passages musicaux.

Le making of d'une vie

Il en va de même pour les autres titres de la « Stanley Kubrick Collection » (chaque DVD est vendu 179 F ; le coffret, 849 F). *Lolita, Shining, Full Metal Jacket, 2001 : l'Odyssée de l'espace* et *Barry Lyndon, Eyes Wide Shut*, tous ont bénéficié d'un patient travail de nettoyage et de remixage pour nous parvenir comme on ne les avait encore jamais vus. Point de suppléments à l'horizon (à part sur *Shining*, qui propose un making of du film signé Vivian Kubrick, et sur *Eyes Wide Shut*, qui reprend les interviews de Cruise/Kidman et Spielberg déjà présentes sur une première édition), mais un DVD cadeau-bonus offert aux acheteurs du coffret complet. Il mériterait presque à lui seul l'investissement. Contenant le documentaire de Jan Harlan (beau-frère du réalisateur) « Stanley Kubrick : A Life in Picture », il offre le making of d'une vie entière dédiée aux images. En 138 minutes, Harlan retrace la vie et la carrière du réalisateur, exhumant des extraits de tous ses films (même les premiers !), faisant parler ses proches et ses collaborateurs, allant jusqu'à interviewer le… vétérinaire du défunt pour témoigner de la méticulosité avec laquelle il choyait ses animaux… Un rien complaisant, mais souvent étonnant. En tout cas complet et symbolique d'une politique éditoriale qui, sur DVD, semble faire parler les éditeurs à l'unisson.

Après le coffret *Aliens* et son opulent making of sur un DVD séparé et en attendant les intégrales de la *Planète des singes* (le 4/10) et du *Parrain* (le 10/10) qui, elles aussi, dégoupilleront leurs coulisses en disque cadeau, il semble désormais acquis qu'aucune œuvre, saga ou collection, ne puisse se passer d'un plein disque d'extras. Reste à savoir si ce Graal est à réserver aux seuls cinéphiles… à fort pouvoir d'achat !

- *Langues : français, anglais, italien.*
- *Sous-titres : français, anglais, allemand, arabe, bulgare, espagnol, italien, néerlandais, portugais, roumain, anglais et italien pour malentendants.*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

1.66 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : Extrait de la collection de 7 longs métrages entièrement restaurés que Warner consacre à Kubrick, ce chef-d'œuvre jadis un peu « flapi » retrouve une sacrée vigueur sur rondelle. Aucun bonus et pour cause : le documentaire « Stanley Kubrick : A Life in Pictures » est offert sur un DVD supplémentaire pour tout achat de son intégrale.

Note du DVD : 7/10

Le magazine de **l'actualité DVD + un film** complet

DVD MAGAZINE
N°3 AUTOMNE 2001

SÉRIES
Sex and the City
Première saison

ÉVÉNEMENT
Nous avons testé la version Collector du Pacte des loups

REPORTAGE
Tout sur le DVD de Star Wars Episode 1

MATÉRIEL
Les enregistreurs de DVD débarquent !

1 FILM
16/9
V.O. et V.F.
DOLBY DIGITAL

49F seulement !

En vente chez votre marchand de journaux

Page de titre tirée des hors-séries Sex and the City © HBO/Paramount Home Entertainment

Genre : Série culte
Studio : 20th Century Fox Home Entertainment
Editeur : 20th Century Fox Home Entertainment
Distributeur : Fox Pathé Europa

Date de la première diffusion : 17 décembre 1989
Durée des 13 épisodes : dans les 300 minutes !
Créateur : Matt Groening
Producteur : Richard Sakai

Avec les voix originales de : Dan Castellaneta, Julie Kavner, Nancy Cartwright.
Avec les voix françaises de : Philippe Peythieu, Véronique Augereau, Joëlle Guigui, Aurélia Bruno.
Musique : Danny Elfman

Photos Prod

par François-Cyril Géroult

Les Simpsons

Cool ! Les *Simpsons* en DVD, voilà un grand moment de vie. Bart, Marge, Homer, Lisa et tous les autres viennent squatter votre salon.

«Ouh Pinaise ! », la première saison des *Simpsons* débarque dans un coffret trois DVD réunissant les 13 épisodes agrémentés de nombreux bonus. Calme-toi mon gars Homer, il en faut plus pour effrayer la PS2. Et si cette édition risque de faire des heureux, ce n'est pas une raison pour ne pas décortiquer ces trois disques. Techniquement, le résultat n'est pas exceptionnel. La compression se fait sentir et le remixage en Dolby Digital 5.1 offre un rendu très stéréo avec une faible ouverture du champ sonore et peu d'effets surround. Mais rien qui puisse gâcher le plaisir de revoir les premiers épisodes de cette série devenue culte. À commencer par le meilleur bonus de cette édition, le commentaire audio de Matt Groening et de divers intervenants (réalisateurs, scénaristes, producteurs) sur chaque épisode. En V.O. sous-titrée, comme l'ensemble des bonus, le commentaire souvent joyeux est une mine d'informations et son écoute est indispensable. Le générique est ainsi commenté de 13 façons différentes et toujours fascinantes. Groening nous apprend que les cinq versions du générique de début ont été créées en s'inspirant du Mickey Mouse Club. Les différences subtiles sont visibles sur le tableau noir que remplit Bart ou la scène finale du canapé. Si, si, regardez bien. Les scripts originaux et raturés de trois épisodes montrent bien l'importance du travail d'écriture sur la série. Le reste des bonus, soigneusement rangés sur le troisième disque, mérite un petit coup d'œil. Courts mais intéressants, ils abritent deux bonus cachés.

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : français, anglais, grec, néerlandais.*
- *Nbre de disques : 3*

Dolby Digital 5.1

1.33 4/3

Disc simple face, double couche

L'essentiel : La première saison des Simpsons en trois DVD n'oublie ni le Dolby Digital 5.1, ni les bonus. Le meilleur étant incontestablement le commentaire audio sous-titré sur chacun des épisodes. À déguster sans modération.

Note du DVD : 7/10

Titre original : Ravenous
Genre : Hannibaux
Studio : Fox 2000 Pictures
Editeur : Twentieth Century Fox Home Entertainment

Distributeur : Fox Pathé Europa
Date de sortie du film : 1999
Durée du film : 1 h 37
Réalisateur : Antonia Bird

Producteurs : David Heyman, Tim Van Rellim.
Acteurs : Guy Pearce, Robert Carlyle, David Arquette, Jeremy Daviesn Jeffrey Jones, John Spencer, Stephen Spinellia.
Musique : Damon Albarn, Michael Nyman.

Photos Prod

Vorace

par Christophe Séfrin

Un film original et intelligent sur le cannibalisme, servi sur un plateau d'argent par la grâce du DVD.

La rencontre *Hannibal - Cannibal Holocaust*, l'union du boucher de Thomas Harris et des rites charcutiers de Ruggero Deodato. Sang pour sang gourmet, Robert Carlyle retrouve la réalisatrice de *Face* pour la seconde fois (voir du côté de nos confrères de *DVD Magazine*). En 1847, alors que la guerre américano-mexicaine fait rage, son personnage - un colonel U.S. - tente de convertir quelques soldats à sa bannière cannibalesque. Manger ou se faire manger ? Telle est la question mitonnée par ce film dont la recette flatte le palais en évitant judicieusement toute cuisson trop saignante (gare, néanmoins, aux grillades en basse lumière occasionnant des images parfois charbonneuses !). Passant les plats, réalisatrice + compositeur ; scénariste + Jeffrey Jones (acteur) et Robert Carlyle (seul) offrent sur le DVD de *Vorace* trois commentaires sous-titrés (!!!) permettant de se rassasier d'infos sur le tournage jusqu'à plus faim. Tandis que Carlyle salue le courage des cascadeurs tchèques (« Ce n'est pas pour rien qu'ils travaillent pour Spielberg. »), les autres rappellent que le film, qui a usé trois metteurs en scène, faillit ne jamais sortir des cuisines de la Fox. L'appétit venant en mangeant, on dégustera également 9 scènes inédites (avec ou sans commentaires de la réalisatrice), supprimées pour de simples problèmes de durée ou de rythme. 30 photos, la bande-annonce (V.O.) et des écrans sur les costumes (9) et les décors (20) complètent un menu offrant fromage et dessert là où on attendait finalement une ingrate « formule ». Preuve, une nouvelle fois, que les voies du DVD restent impénétrables…

- *Langues : français, anglais.*
- *Sous-titres : anglais, français, grec, néerlandais*
- *Nbre de disques : 1*

Dolby Digital 5.1

2.35 16/9 compatible 4/3

Disc simple face, double couche

Interdit aux -12 ans

L'essentiel : Ce succulent film saignant avec Robert Carlyle en maître-queux est servi avec une foule de suppléments aussi appétissants que gouleyants. Pas moins de trois commentaires audio sous-titrés, des scènes coupées et des galeries de photos et d'images. La grande bouffe, quoi !

Note du DVD : 7/10

SONNERIES

NOUVEAUTÉS
20127 Fiesta
09350 Take me home
09163 Marshall Mathers
09155 Just a little more love
09134 Purple pills
20186 One minute man
13421 Another chance
20128 Dance for me
17007 I feel loved
13302 19/2000
12302 Gourmandises
20218 We need a resolution
13392 Lover boy
12529 Pui che puoi
20168 U remind me
13353 Sing
23130 Give me love

TOP TV-CINÉ
13003 The Fox- pub DIM
10033 Amicalement Vôtre
10005 Buffy
10010 Hawaï Police d'Etat
10026 Ally Mc Beal
10023 X Files
13097 Roswell
10002 Benny Hill
11005 James Bond
10048 L'île aux enfants
15017 Chapi Chapo
11146 Reality -La Boum
32514 Pulp Fiction
11065 La valse d'Amélie
10054 Agence tout risque
10056 Starsky & Hutch
11017 Indiana Jones
32509 Le Parrain

TOP RAP-GROOVE-DANCE
37002 I Will Survive
20058 Elle te rend dingue
19006 Tellement je t'aime
20139 Cendrillon du ghetto
20042 Ma Benz
30028 Trop peu de temps
20099 It wasn't me
20165 Who's that girl
13147 Survivor
19016 La main dans la main
13093 Wassup
13047 7 days
23068 Starlight
23022 Better off Alone
12012 Ces soirées-là
20143 Walking away
18014 Vas y Francky

POP UK-USA
20011 Stan
10008 Friends
20099 It wasn't me
23041 Things I've seen
13490 I don't want a lover
13395 Bootylicious
13092 Supreme
13347 Romeo
13326 Bonita
20064 Another day in paradise
20143 Walking away
13371 Do you love me?
22078 Elevation
13161 What took you so long

PERSONNALISEZ VOTRE PORTABLE
08 99 705 806

+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !

TOP TÉLÉCHARGEMENT
Lofteurs up and down 12209
Le Flic de Beverly Hills 11023
Belsunce Breakdown 11046
L'Exorciste 11025
Daddy DJ 23046
Mission Impossible 10088
Stan 20011
Simpsons 15040
Real Slim Shady 20008
Pulp Fiction 11045
Miss California 13351
The Next Episode 20012
Maya l'abeille 15026
RnB 2 Rue 20169
La Guerre des Etoiles 11041
Inspecteur Gadget 15023
Friends 10008
Le Parrain 11015
Les bronzés font du ski 11059
Magnum 10055
Angela 20040
Aimer 12026
L'envie d'aimer 12035
La Panthère Rose 15004
Les rois du monde 12030
Capitaine Flam 15018

LOGOS

DES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 80

LOGOS ET SONNERIES POUR NOKIA SÉRIE 3XXX, 6XXX,7XXX,SÉRIE 8XXX SAUF 8110I (SONNERIE SEULE), SÉRIE 9XXX.LOGOS: 5XXX.SONNERIE :8110LLOGOS GRAND FORMAT : SÉRIE 3XXX,6210,6250,8210,8850,8890.SONNERIES POUR SAGEM MC8XXX. SONNERIES POUR MOTOROLA:ACCOMPLI A008, TIMEPORT 250+280,V50,51,100.PHILIPS, PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY : FONCTIONNE POUR LES MODÈLES BÉNÉFICIANT DE LA FONCTION COMPOSITION OU PERSONNALISATION DE SONNERIES.
©123Multimédia RC 413769688 - 0899 : 8,83F/appel + 2,21F/mn soit 1.349€/appel + 1.337€/mn • 083868 : 2.21F/mn soit 1.337€/mn

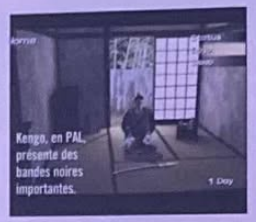
Les jeux PAL

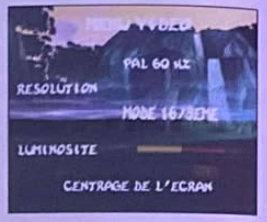
par Dave Martinyuk

Des conversions pour les chiens ?

La révolution est en marche. Les jeux NTSC en 60 Hz sont la plupart du temps convertis « à la sauvage » pour notre marché européen. Si les joueurs n'ont jamais rien trouvé à y redire jusqu'à maintenant par manque d'informations, les esprits s'échauffent et deviennent critiques. Le problème du 50 Hz se transforme en urgence…

Autant vous l'avouer franchement : le problème des conversions en 50 Hz m'horripile depuis des années, et je suis absolument révolté lorsque je vois une version PAL officielle de moindre qualité que son homologue NTSC. Cela est d'autant plus énervant que nous avons souvent entre les mains des versions NTSC. Une version PAL non optimisée s'éloigne donc de notre vision originale du jeu. Je vais m'appliquer à vous expliquer quelques détails techniques. C'est le passage obligé avant que nous nous attaquions au cœur du problème…





Différences entre PAL et NTSC

La norme NTSC (National Television Standards Committee) est en vigueur au Japon et aux États-Unis. Une image NTSC occupe environ 525 lignes horizontales sur un écran. Sur cet écran, les lignes paires et impaires (ces « demi-images » sont appelées trames) sont chacune leur tour balayées en 1/60e de seconde (affichage entrelacé). Au final, l'image propose donc à l'œil humain un balayage de 30 images/seconde (1/60e de seconde pour les lignes paires + 1/60e de seconde pour les lignes impaires = 30 images « visibles » à la seconde). C'est ce que l'on appelle le 60 Hz. En ce qui concerne la norme PAL (Phase Alternation Line), en vigueur en Europe, les différences sont les suivantes : l'image occupe 625 lignes, et les trames subissent un taux de rafraîchissement de 1/50e de seconde (il y a donc 25 images visibles par seconde). C'est le 50 Hz. On peut tirer deux conclusions de base après ces deux courtes définitions :

1) le PAL possède une meilleure définition d'image (625 lignes contre 525).

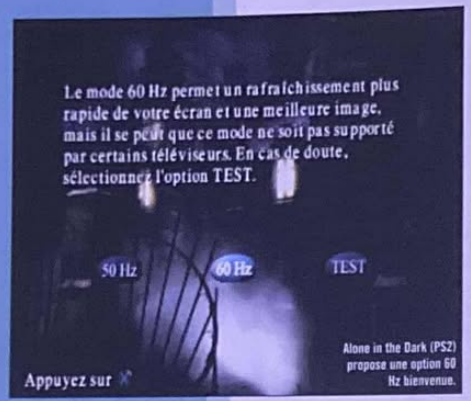
2) le NTSC est plus rapide (taux de rafraîchissement de 60 Hz contre 50 Hz).

Les problèmes de conversion

Un jeu NTSC occupe 525 lignes, avec un taux de rafraîchissement de 30 images/seconde. Pour adapter une version de jeu NTSC au marché européen (donc en PAL), il arrive très souvent que les conversions soient « bêtes et méchantes » et ne subissent aucune optimisation. S'ensuivent 2 conséquences très dommageables : 1) l'image présente des bordures noires en haut et en bas de l'écran (normal, il faut bien que les 100 lignes supplémentaires de la norme PAL soient affichées) et 2) le jeu est plus lent (rafraîchissement de 25 images/seconde au lieu de 30 = différence de vitesse de 17,5 %). Lorsque la version NTSC du jeu, à la base, présente déjà des bordures, on imagine bien à quelle aberration on peut aboutir au final. Les mauvais élèves ont toujours été nombreux, et le problème des conversions en PAL ne date pas d'aujourd'hui. Les consoles 16 bits, déjà, récoltaient à l'époque leur lot de canards boiteux (sur Super Nintendo, par exemple, Street Fighter II était un supplice). L'important, ici, est de bien comprendre que, depuis plus d'une décennie, les joueurs européens ont été habitués à jouer sur des titres bâtards. Et la grande majorité ne s'en est même pas rendu compte ! Les difficultés de conversions en PAL sont toutefois réelles (augmenter la résolution pour avoir du plein écran en PAL n'est pas forcément facile), et les développeurs avaient une réelle excuse… jusqu'à l'arrivée de la Dreamcast. Sega a, en effet, mis en place un système de choix entre 50 et 60 Hz (note : ce 60 Hz n'est pas du NTSC pur, mais ce que l'on appelle du « PAL 60 Hz », anciennement appelé NTSC 4.43) dans de très nombreux jeux, et a prouvé par la même occasion que la mise en place de cette option, de façon quasi-systématique, était possible. Cette volonté de Sega est non seulement remarquable, mais elle est

Tekken Tag Tournament présente des bandes noires quasi inexistantes en version PAL. En revanche, le jeu est plus lent.

Tobal n° 1, malheureuse victime des conversions en PAL sur PSone…



www.petitiononline.com/ps2pal60/petition.html : signez, vous aussi, la pétition contre les mauvaises conversions en PAL !

Comparaison entre les versions PAL et NTSC de Street Fighter EX 3.

Attention aux confusions !

Ne confondez pas le 50 et 60 Hz dont il est question dans cet article avec ce que l'on appelle les téléviseurs 50 ou 100 Hz. Dans les pays européens, l'énergie électrique fait appel à des courants alternatifs (AC) modulés selon une fréquence de 50 cycles par seconde (ou 50 Hz). Au Japon ou aux États-Unis, c'est en 60 Hz. Lorsqu'on parle de téléviseur 50 ou 100 Hz, on parle uniquement de balayage des lignes sur l'écran (et pas de signal électrique !). Une télé 100 Hz balaie donc les lignes paires puis impaires deux fois plus rapidement et présente une image plus stable et plus nette. Il arrive néanmoins qu'en fonction de la nature des sources vidéo le balayage 50 Hz soit, paradoxalement, plus agréable à l'œil nu.

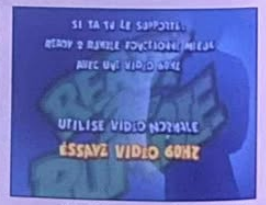
aussi sensée. Désormais, de très nombreuses personnes possèdent une télévision capable de lire une source NTSC. Ce n'est plus un luxe. Les joueurs ne demandent donc même plus une version PAL optimisée (qui de toute façon leur a été rarement accordée), mais désirent au moins avoir la possibilité de pouvoir jouer en 60 Hz, grâce à un simple choix en début de jeu. Que l'on ne nous dise pas que ce n'est pas possible, l'excuse ne fonctionne plus…

Bons et mauvais élèves

Les exemples de « mauvaises » conversions sur PSone sont évidemment innombrables : tous les Tekken, la plupart des productions Square (les Final Fantasy, bien sûr, mais aussi Tobal n° 1), Metal Gear Solid… Tous ces titres de légende ont été amputés de certaines de leurs qualités (plein écran et vitesse). Sur PS2 le constat est le même. Tekken Tag Tournament, par exemple, est plus lent que son homologue sur NTSC. Pourtant Dead or Alive 2, sorti en France à peu près en même temps, propose l'option 50/60 Hz. Le géant Namco ferait donc moins d'efforts que le « petit » développeur Tecmo ? Il semblerait bien et Ridge Racer V, en PAL, n'a pas eu droit à beaucoup d'égards non plus… Capcom joue dans la cour des mauvais élèves également, avec des conversions systématiquement plus tassées, et souvent plus lentes. Ce n'est peut-être pas très gênant pour certains types de jeu (Onimusha, par exemple) mais sur un jeu de combat, ça l'est beaucoup plus. Gran Turismo 3 nous propose une conversion mitigée : le jeu est en plein écran, mais il se révèle tout de même un peu moins rapide qu'en NTSC. Pas de quoi en faire un drame donc, mais tout de même…

Du côté des bons élèves, on peut citer quelques titres bienvenus : Sky Odyssey, Ready 2 Rumble 2, Crazy Taxi… Signalons également les efforts d'Infogrames avec des titres comme Le Mans ou Alone in the Dark qui proposent effectivement l'option 50/60 Hz. Les conversions en PAL, sur PS2, sont néanmoins le plus souvent « expédiées » et ne jouissent pas de l'attention qu'elles mériteraient. Sega a amorcé un mouvement contraire et bienvenu, fort heureusement, et Sony devrait exiger les mêmes efforts de la part des développeurs (dont il fait partie !). S'essayer à une version PAL non optimisée (qui sort toujours plusieurs semaines ou plusieurs mois après la version NTSC !) revient tout simplement à jouer à un jeu différent et qui s'éloigne de la vision originale de ses développeurs. C'est aussi aberrant que d'écouter un morceau de musique au ralenti ou de regarder un film que l'on aurait amputé de certains effets spéciaux. Pourquoi nous autres, Européens, devrions-nous encore supporter la vision de personnages « tassés », ou être obligés de conduire « au ralenti » alors que les jeux de course, justement, misent une grande partie des sensations qu'ils procurent sur la vitesse ? Nous payons nos jeux, consoles et accessoires souvent plus chers que n'importe où ailleurs dans le monde. Le marché européen rivalise désormais avec celui du Japon ou des États-Unis. Nous méritons le respect. Reste à voir si ce qui nous est dû nous sera accordé…

Cinémascope + conversion en PAL = bandes noires monstrueuses sur les cinématiques de Ridge Racer V.



« Si ta TV le supporte, Ready 2 Rumble fonctionne mieux en mode 60 Hz. » Ce n'est pas moi qui le dis !

ABONNEZ-VOUS et profitez de cette OFFRE EXCEPTIONNELLE

11 nos de PlayStation 2 Magazine

+

11 DVD de démos, vidéos...

+

La télécommande DVD PlayStation 2

Télécommande DVD à brancher sur le port de la PS2. Plus besoin de vous embarrasser à débrancher le Pad de la console. Grâce à son port femelle, vous gardez votre télécommande et votre pad branchés simultanément sur votre console.

539 F(1) 82.17 €

99 F(2) 15.09 €

638 F 97.26 €

18 % d'économie soit 119 F

519 F(3) 79.12 €

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPU 57

oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 1 an (11 nos + 11 DVD)
+ La télécommande DVD au prix de 519 F (79,12 €) au lieu de 638 F (97,26 €) soit plus de 18 % d'économie.
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Expire le : |_|_| |_|_|
Date et signature obligatoires :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____ Code postal : |_|_|_|_|_|
Ville : _____
Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|
e-mail : _____

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. - (2) Prix de vente publics généralement constaté. TVA à 19,6 % incluse. Livrée 4 à 6 semaines après réception de votre premier magazine. - (3) Vous pouvez acquérir séparément les magazines et la télécommande aux prix indiqués ci-dessus. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 31 décembre 2001. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

À force de ne parler que d'image, dans le jeu vidéo, on en oublierait presque le son. Histoire de remettre les choses un peu en place, cette fois-ci, nous sommes allés à la rencontre de Pierre Estève, qui a fait beaucoup pour le jeu vidéo, et même plus pour le son.

Interview

Pierre Estève

musicien du jeu vidéo

Par Le Pixx

Paris, quelque part dans le 13e arrondissement. On a beau être au début d'une après-midi d'été, l'automne s'est fait sentir plusieurs fois à grands coups d'averses froides. Mais pour le moment, ces préoccupations météorologiques ne me touchent pas : en effet, depuis trois jours, je me demande par quel moyen je vais pouvoir parler de ce que Pierre Estève va me mettre dans les oreilles, juste pour m'expliquer pourquoi un son comme « bong » marche mieux qu'un son comme « bing »... Quelque chose me dit qu'on n'est pas couché.

Play2Mag : Depuis combien de temps vis-tu dans ton 20e étage de ce 13e arrondissement ?

Pierre Estève : Là, j'entame ma cinquième année... La vue est belle, hein ! (ndlr : à ce moment précis, une averse passe sur Paris.) En fait, j'aime beaucoup cet endroit. Les gens sont tous très sympathiques, ils ont tous un morceau d'exotisme en eux, et en plus, le quartier est très musical.

En un mot comme en cent : qui es-tu, Pierre Estève ?

Je suis un être humain sur une petite planète, qui se cherche comme beaucoup d'autres, à travers plein de moyens différents, et notamment la musique. Je suis arrivé à la musique par mes parents, ils m'ont mis jeune au piano, puis je suis allé au conservatoire. Paradoxalement, à la maison, tout était « amusical »... Il n'y avait pas de musique du tout, et encore rien pour y faire référence. Non pas qu'on était contre la musique, mais surtout parce qu'on ne ressentait aucun besoin de s'en entourer.

Comment as-tu pu t'intéresser à la musique alors ?

Je vivais à Avignon, à l'époque. Et l'environnement était très sonore, très vivant. Mes premiers souvenirs « musicaux » sont en fait sonores et s'articulent beaucoup autour des sons que je percevais dans nos longues promenades dominicales.

Comment définirais-tu ton processus de création ?

La création est un principe directeur. Dans tout, et dans tous les actes de la vie. Bon, à partir de là, il faut savoir se tourner sur son environnement, et surtout lorsque celui-ci se présente comme un véritable réservoir de sons possibles. En plus de ça, lorsque tu t'intéresses vraiment à quelque chose, tu peux vraiment en découvrir davantage autour d'un même support. Par exemple, là, je suis en train de travailler sur un nouvel album, et j'ai fait des recherches sur des pierres volcaniques parce qu'elles avaient des propriétés sonores bien à elles. Du coup, il a fallu les localiser et aller à leur recherche. Pour l'histoire, j'ai pris l'avion de retour avec 500 kilos de cailloux ! Et après ça, il faut que je les répertorie par sonorité. Regarde, cette pierre est mieux faite pour une percussion, tandis que celle-ci est plus bavarde si on la frotte contre une autre pierre (sur ce, Pierre prend un caillou, et me démontre effectivement qu'un caillou, c'est pas si bête que ça).

Mais comment fais-tu, finalement, pour restituer tes sons sur partition ? Le solfège ne limite-t-il pas le travail de découverte ?

Je trouve que c'est un peu tarte à la crème de dire que le solfège bloque quoi que ce soit dans le cadre de la musique. Le solfège n'est qu'un outil qui va permettre de donner une ligne écrite cohérente à la musique, et de fait, elle pourra être relue par des ensembles. Bon, c'est vrai, j'ai été au conservatoire quand j'étais petit, et à 12 ans, j'ai décidé d'arrêter parce que cela n'entrait pas dans mes préoccupations d'alors. Mais il n'empêche que j'y suis revenu de mon plein gré à 17 ans. Bon, maintenant, il y a quelque chose qu'il ne faut pas confondre, c'est le solfège, en tant que méthode d'apprentissage à la musique classique, et le conservatoire en tant qu'institution.

Quelle est la différence ?

D'un côté, c'est une institution, avec des règles, etc., et de l'autre, c'est un art. Faire un amalgame des deux reviendrait à dire que « la sculpture, c'est mauvais, parce qu'on l'apprend aux Beaux-Arts ». Le solfège n'est qu'une méthode, parmi d'autres, de cohérence d'ensemble. L'année dernière j'étais à Bali, et là-bas, la musique est collective, sans qu'il y ait pour autant de solfège. Ils ont eux aussi leur conception de la musique, ainsi que leur méthode, sauf que, là-bas, leur méthode n'est pas écrite mais orale. Dans le même temps, l'art musical est tout aussi vivant à Bali qu'ici. En fait, la conception même de la musique est très différente dans ces deux cas, parce qu'à Bali, il n'y a pas un ensemble d'instruments ; dans ce cas, la musique est pensée comme un ensemble qui ne forme qu'un instrument.

Et c'est sur cette « structure » que tu envisages chacune de tes créations ?

Non, chacune de ces structures représente un langage. Les Australiens ont leur langage, tout comme les Indiens ou encore les Anglo-saxons...

C'est-à-dire ?

Bon, par exemple, en français, on a plusieurs langages : l'argot, le verlan, le loucherbem... Tout ça, c'est autant de langages dans la même langue. Pour mes créations, c'est pareil. Je prendrai le langage le plus approprié à ce que je cherche, dans un cadre de sons et de lignes mélodiques.

Y a-t-il une différence lorsque tu travailles pour toi, et lorsque tu réalises une commande pour le jeu vidéo ?

Aucune. La racine reste la même. La seule chose que « j'exige » pour que le travail soit bien fait, c'est que je reste libre dans ma création. Dernièrement, j'ai eu quelques soucis avec un dirigeant parachuté de je ne sais où, et qui n'avait comme seul référentiel que de la techno... Là, ça a posé un problème puisque tous les trucs non-techno que je proposais ne lui « répondaient » pas. Il a fallu expliquer qu'on ne pouvait pas faire tout le jeu uniquement sous de la techno... Ce genre de situation n'est pas forcément simple à gérer.

Lorsque tu travailles sur le jeu, comment t'y prends-tu ?

Je me mets à travailler dès le début du développement. En fait, la création de la musique des jeux, ainsi que de leur ambiance sonore, débutent en même temps que tout le développement du reste du jeu lui-même. On me donne le cahier des charges, et je commence à creuser. Après ça, avec les autres créateurs, on s'échange les informations, et on modifie l'ensemble, quitte à supprimer des plages inappropriées, bien que cela soit rarement arrivé. Mais c'est comme tout, plus la commande et les souhaits du développeur ou de l'éditeur sont précis, plus la création de la musique sera à la fois facile à faire et approfondie dans son développement et son concept.

Parle-nous un peu de ton travail à l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique)

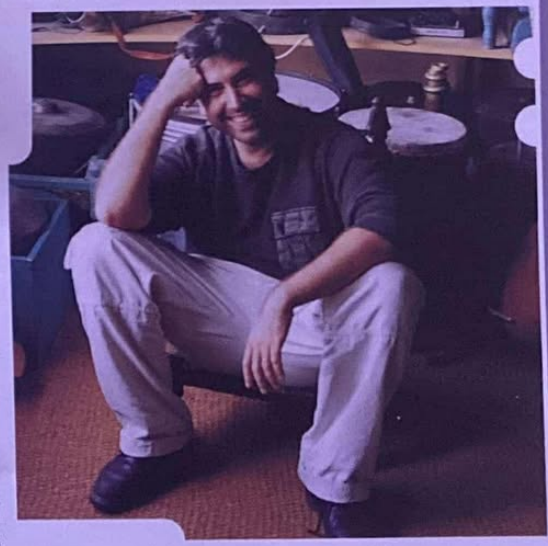
En fait, je suis un consultant au service de l'IRCAM. Il faut savoir qu'à la base, j'ai une formation scientifique, et, de fait, je me suis toujours intéressé aux propriétés physiques du son. En plus de ça, à force d'être curieux sur les différentes propriétés phoniques des matériaux, ou encore celles inhérentes à la résonance, on en vient vite à des choses très fondamentales. D'un autre côté, à l'IRCAM, on a fait aussi pas mal d'expérimentations sur le son, et surtout, sur l'interface homme/son...

Exemple ?

Et bien, par exemple, on a mis au point une sorte d'instrument qui permet de sculpter un son. Un peu comme un graphiste peut modifier une forme 3D sous un logiciel. On a travaillé sur la localisation dans l'espace d'un son, un peu comme si on déplaçait un son dans l'espace comme on peut déplacer un objet. On a fait aussi des travaux sur une « forêt sonore intelligente », qui réagit selon la présence des visiteurs qui entreraient dans une forêt de sons. Sa présence pourrait faire taire certains bruits, tandis que d'autres pourraient apparaître. Dans ce cas précis, plusieurs capteurs sont en ligne, ce qui permet de gérer non seulement la présence de quelqu'un, mais aussi ses réactions... La forêt peut changer selon l'humeur de la personne, qu'elle soit silencieuse ou bruyante, ou encore immobile.

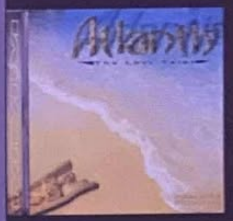
Que penses-tu du monde du jeu vidéo ?

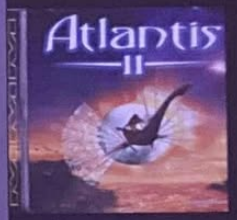
C'est un bon vivier ! Il y a plein de choses à faire. Maintenant, je regrette un peu que tous les sons ne soient pas traités de la même manière. Par exemple, les doublages, qui sont aussi des sons, sont plutôt mal faits. Il serait temps de consacrer du temps et des moyens à cette part du jeu. Et il serait aussi temps de prendre conscience que le phénomène d'immersion du public dans l'ambiance d'un jeu dépend aussi beaucoup du son. Sous toutes ses formes.



Atlantis 1 Atlantis 2

Atlantis fait partie des nombreuses compositions musicales de Pierre Estève. On lui doit aussi la musique de Tintin, chez Infogrames, de Chroniques de la Lune Noire, ainsi que quelques travaux personnels comme *Bamboo*, *Metal* et prochainement *Stones* édités chez Shooting Star, sa maison de production. (www.shooting-star.com)





Brèves

Il serait question d'**une suite** au *Silence des agneaux*, toujours avec Anthony Hopkins aux dents longues.
La mauvaise nouvelle, c'est que Brett Ratner (*Rush hour 1 et 2*) mènerait...

Jet Li et Jackie Chan enfin réunis ! On y croira quand on le verra. Toujours est-il que les deux stars asiatiques se sont mises d'accord autour d'un scénario écrit par Robert Mark Kamen, l'auteur du *Baiser mortel du dragon*.

Après le semi-succès de *la Plage*, Danny Boyle s'attaque à un sujet qui pourrait aussi faire des vagues. Il prépare **un film futuriste**, sorte de *Malevil* anglais dans lequel un groupe de Londoniens tente de survivre après qu'un virus a ravagé la Terre. Robert Carlyle est de la partie.

Men in Black 2, c'est pour l'année prochaine. Will Smith et Tommy Lee Jones ont tourné **la suite** cet été, toujours sous la direction de Barry Sonnenfeld. Famke Janssen a été remplacée au dernier moment par Lara Flynn Boyle dans le rôle de la méchante. Scénario confidentiel et post-production sûrement mauvaise.

Star Wars: Episode 2 s'intitulera *Attack of the clones*. L'histoire ? Anakin Skywalker (Hayden Christensen) a fini sa formation de Jedi auprès d'Obi-wan Kenobi (Ewan McGregor). Tous deux sont assignés à la protection de la reine Amidala (Natalie Portman). Un épisode qui s'annonce plus sombre que le précédent. Ça ne va pas être difficile.

Une nouvelle émission de jeux vidéo sur **Canal J**. Présentée par le dynamique Bertrand Amar, cette hebdomadaire de 25 min se propose de faire le point sur les dernières nouveautés du jeu vidéo. Tests, news, reportages... faites le tour de la planète jeux vidéo chaque dimanche à 18 h 30.

© E. Boiteau/ F. Reuriet

Cinéma

par Christophe Narbonne

Fast and Furious

Taxi vous a scotché sur vos sièges ? Vous n'avez encore rien vu !

Thriller en 6e vitesse de Rob Cohen. États-Unis. Avec Paul Walker (Brian O'Conner), Vin Diesel (Dominic Toretto), Michelle Rodriguez (Letty)... Scénario : Gary Scott Thompson, Erik Bergquist, David Ayer. Musique : BT. Prod. : Neal H.Moritz. Distr. : UIP. 1 h 47

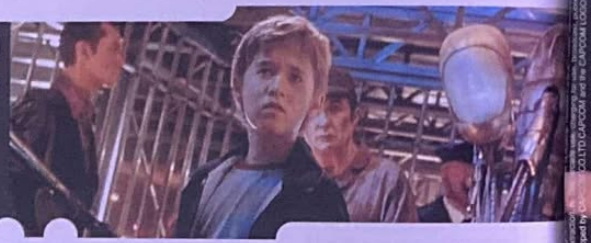
Sur un canevas qui a fait ses preuves d'efficacité (*Point Break-extrême limite*, *Drop zone*), *Fast and Furious* raconte l'infiltration musclée d'un flic dans une bande de road-racers, les fous du volant urbains. Cinéaste viril, Rob Cohen n'aime rien moins que les histoires chargées en testostérone. *Dragon*, l'histoire de Bruce Lee, *Daylight*, *Cœur de Dragon* sont ce qu'on appelle pudiquement des « films d'hommes ». Carton de l'été américain, *Fast and Furious* ne déroge pas aux règles qui font les bons films pop-corn : un scénario allégé, des personnages couillus (même les filles !) et des scènes d'action qui repoussent les limites du spectaculaire. Si l'on peut reprocher à Rob Cohen son manque d'ambition et des choix discutables (comme de prendre l'inconsistant Paul Walker dans le rôle du gentil), on ne peut que s'incliner devant son incontestable savoir-filmer. Jamais des scènes de courses n'ont été aussi bluffantes sur grand écran. D'un réalisme « comme si on y était », proche de la grisante sensation éprouvée en jouant à GT3.

sortie le 26 septembre

Cinéma

par Christophe Narbonne

A.I.



Quasiment 20 ans après E.T., Spielberg signe une fable pleine d'émotion et d'effets spéciaux sur l'enfance perdue.

Mélo pas artificiel de Steven Spielberg. États-Unis. Avec Haley Joel Osment (David), Jude Law (Gigolo Joe), Frances O'Connor (Monica)... Scénario : Steven Spielberg d'après un sujet de Ian Watson. Photo : Janusz Kaminski. Musique : John Williams. Prod. : Kathleen Kennedy, Steven Spielberg, Bonnie Curtis. 2 h 26

Kubrick en rêvait, Spielberg l'a fait. Dernier script développé par le grand Stanley, *A.I.* a finalement été repris en main par son ami Steven, qui l'a conçu comme un hommage au maître. Le résultat est un mélange étonnamment réussi de métaphysique, chère au réalisateur de *2001: Odyssée de l'espace*, et de mélo féerico-familial, propre au réalisateur de *E.T.* ou de *Hook*. L'action se passe dans un futur où les eaux ont inondé la Terre, provoquant famine et déplacements de populations. D'où un contrôle strict des naissances car la vie ne vaut plus que si elle est partagée par peu de monde. Dans ce contexte, les robots sont devenus des auxiliaires indispensables au bon fonctionnement de la société. Un savant idéaliste crée alors un enfant-robot capable d'avoir des sentiments humains. Confié à une famille d'accueil, dont le fils naturel est dans le coma, il conquiert vite sa « maman » mais doit déchanter quand son « frère » sort du coma... Le film embraye ensuite sur le *Petit Poucet* (il est abandonné dans les bois par sa mère), puis sur *Pinocchio* (il cherche une fée pour être transformé en humain), avant de finir dans une ambiance mystique à la *Rencontres du troisième type*. Improbable mixture qui aboutit à l'œuvre la plus émouvante de Spielberg depuis *E.T.*

sortie le 24 octobre

GAGNEZ
des jeux
RESIDENT EVIL X
-CODE:Veronica-
PlayStation.2
En jouant sur le...
08 36 68 75 00
2,21 F/min
les meilleures ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO
CAPCOM
distribué par
EA ELECTRONIC ARTS

Brèves

À vide de Luis de Miranda

D'un genre différent de tout ce que l'on peut vous présenter d'habitude dans ces pages, le dernier roman de Luis de Miranda (Ed. Denoël) vous propose de suivre, durant quelques mois, la vie d'un jeune businessman désenchanté. Convaincu de devoir remplir son existence de beaucoup de sexe, d'un peu de drogue et de pas mal d'argent, pour échapper au « suivide », le jeune, beau et riche Lubert se perd dans les méandres d'un passé sanglant aux plaies encore béantes. À travers ce personnage, l'auteur établit une réflexion cinglante sur notre société actuelle et dresse un portrait de la vie parisienne que vous reconnaîtrez inévitablement tout en éprouvant un sentiment de honte.

Utopiae 2001

Le Festival International de Science-Fiction, pour sa deuxième manifestation, s'enrichit de 4 nouvelles catégories. À savoir : la B.D., le ciné, les arts plastiques et le jeu vidéo. La littérature y sera largement saluée avec la présence de nombreux écrivains comme Pierre Bordage. La Cité des Congrès de Nantes fait ainsi place aux mondes imaginaires et aux rêves du nouveau millénaire du 30 octobre au 4 novembre 2001.

Blame Tome 5

Blame : on en avait parlé, il y a quelques numéros déjà... Me demandez pas combien ! En attendant que ça me revienne, allez acheter le cinquième tome de *Blame*, de Tsutomu Nihei. Et si ça vous dit, profitez de votre déplacement pour vous procurer en même temps les quatre premiers.

Romans

par Cécile Lando

Comme vous l'aurez sans doute remarqué, tout ce qui touche à l'horreur a le vent en poupe ces derniers temps que ce soit au ciné ou dans les jeux vidéo. Et la littérature d'épouvante n'est pas en reste. Et si vous voulez d'ores et déjà vous plonger dans l'ambiance angoissante et oppressante de Silent Hill 2, et dans l'atmosphère étouffante du très gore Resident Evil Code Veronica, laissez courir vos yeux sur les lignes de ces quelques romans d'horreur et imaginez le pire !

La Mort du nécromant de Martha Wells

Éditions L'Atalante - 139 F

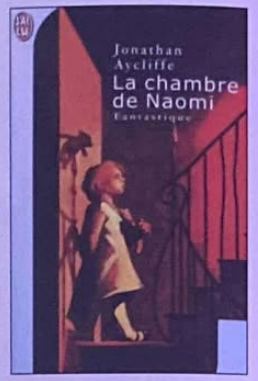
Des cadavres putréfiés d'enfants, des revenants et des goules surgissant de la terre... ces cauchemars deviennent le quotidien de Nicholas Valiarde voleur gentleman, baignant depuis son enfance dans la magie et la sorcellerie. Mais qui se cache derrière toutes ces manifestations surnaturelles, et surtout pourquoi ? Que Nicholas doit-il découvrir de son passé qui puisse ainsi provoquer les foudres d'un puissant sorcier ? On suit avec plaisir les péripéties rocambolesques du jeune groupe de voleurs réunis autour de l'aristocrate Valiarde. Et de fil en aiguille, telle une intrigue policière dans une Vienne fictive, le lecteur voit poindre des indices sur les acteurs de la sorcellerie et découvre les raisons de la haine mortelle que nourrit le héros pour le comte de Montesq. D'un ton léger et empreint d'humour, mais sur un rythme trépidant, *La Mort du nécromant*, sans se montrer à vous sous les atours d'une véritable révélation, vous séduira agréablement. Martha Wells renoue avec divers styles qui ne seront pas sans nous rappeler le côté pittoresque et merveilleux du XVIIIe siècle, mêlé au genre policier et fantastique chers à la littérature du XXIe siècle naissant.

La Chambre de Naomi de Jonathan Aycliffe

Éditions J'ai Lu - 29 F

« Papa. ». Sa voix, derrière moi, à la porte. « Papa. » Je ne me retournerai pas, je ne la regarderai pas.
« Papa, pourquoi tu ne veux pas me regarder ? J'ai envie de te voir, moi, papa. » (...)
Quelle que soit son apparence, c'est toujours ma petite fille, non ? Mais que vais-je voir, lorsque je me serai retourné ? Qui se tiendra debout à la porte ?

Naomi, 4 ans, disparue. Naomi, retrouvée. Naomi, torturée et tuée. L'enquête n'avance pas, mais son père suit une piste pour le moins peu habituelle. Et si ce meurtre était le fait répétitif d'un fantôme ? Depuis la mort de son enfant, Charles Hallenbrand a le sentiment d'être hanté et parfois guidé. Outre le fait que Naomi apparaisse sur des photos prises après sa mort, le professeur Hillenbrand, encore sous le choc, change étrangement d'attitude. Qui sont ces deux petites filles dont Naomi dans ses délires mensongers d'enfant imaginative lui parlait ? Et pourquoi Victoria et Caroline sont-elles de plus en plus présentes dans la maison, semblant chercher une aide « vivante et humaine » ? Quel est cet homme d'un autre temps, tout de noir vêtu, qui lui tient des discours incompréhensifs mais autoritaires dans ses pires cauchemars ?
La Chambre de Naomi, roman de Jonathan Aycliffe, traduit pour la première fois en France, procurera de multiples sensations au lecteur, menant indubitablement au malaise. De par son intrigue angoissante, les détails gores du meurtre de l'enfant et des rêves de son père, l'atmosphère du roman nous pousse au paroxysme de l'oppression.



L'Invitée de Dracula de Françoise-Sylvie Pauly

Éditions Denoël - 135 F

Pour son premier roman, Françoise-Sylvie Pauly revisite le thème éculé du vampire le plus populaire : Dracula. Elle n'en fait pourtant pas le héros de ce roman. Mais tous les personnages gravitent autour de sa légende et sont victimes ou témoins d'événements étranges.
Mina Harker s'est retirée auprès d'amis dans la paisible campagne de Whitby avec son fils Quincey, alors que son époux accompagne le célèbre professeur Abraham Van Helsing. Ce dernier, spécialiste du vampirisme, enquête sur la mort du comte de Dracula. C'est ainsi que le lecteur suivra à la fois le triste destin de la jeune Mina Harker qui se remettra difficilement de la soudaine mort de Quincey, et celui de son époux sur la piste d'un énigmatique portrait de Vlad Tepes comte de Dracula qui le mènera jusqu'en Hongrie. Tout d'abord roman épistolaire, puis journal intime, l'auteur nous perd dans diverses formes de narration. Toutes ne visant qu'à faciliter bien maladroitement, l'évolution de l'intrigue. Tour à tour, les personnages apparaissent et disparaissent, dans des extraits de testaments, de notes, de journaux intimes. Mais jamais, ces variantes de récit n'offrent deux points de vue identiques sur un même fait. Sous des apparences de recherches « historiques » sur l'existence de Dracula, Françoise-Sylvie Pauly nous plonge dans un récit dont le seul l'intérêt sera de nous dévoiler une fiction supplémentaire sur le plus célèbre des vampires.

ABONNEZ-VOUS

ET RETROUVEZ TOUS LES MOIS PlayStation®2 Magazine

et son DVD dans votre boîte aux lettres

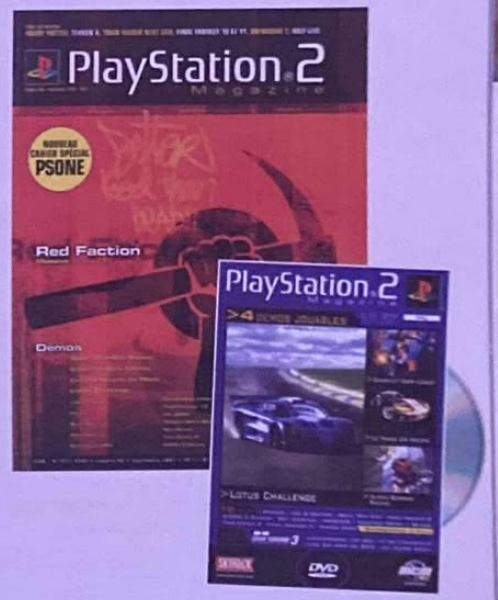
11 n[os] + 11 DVD

439 F 66,93 €

au lieu de 539 F 82,17 €

18 % soit 100 F d'économie

Profitez de plus de 2 mois de lecture gratuite



BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : PLAYSTATION 2 MAGAZINE - BP2 - 59 718 LILLE CEDEX 9

LPS 57

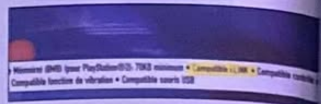
oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour
❑ 1 an (11 n[os] + 11 DVD) au prix de 439 F (66,93 €)
au lieu de ~~539 F~~ (82,17 €) soit 2 mois de lecture gratuite !
❑ 6 mois (6 n[os] + 6 DVD) au prix de 245 F (37,35 €)
au lieu de ~~294 F~~ (44,82 €) soit 1 mois de lecture gratuite !
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Expire le : ❑❑ ❑❑

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____ Code postal : ❑❑❑❑❑
Ville : _____
Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑
e-mail : _____

Date et signature obligatoires :

Offre valable jusqu'au 31 décembre 2001 en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art.27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Les jeux en réseau, c'est pour bientôt



Passé quasi-inaperçue, la capacité réseau de la PS2 existe pourtant bel et bien. Deux jeux à ce jour exploitent le potentiel i-link de la bête. Play2Mag a testé pour vous et vous raconte en attendant de consacrer un dossier complet à ce sujet lorsque les jeux seront présents.

Les prises du câble i-link

Les jeux i-link

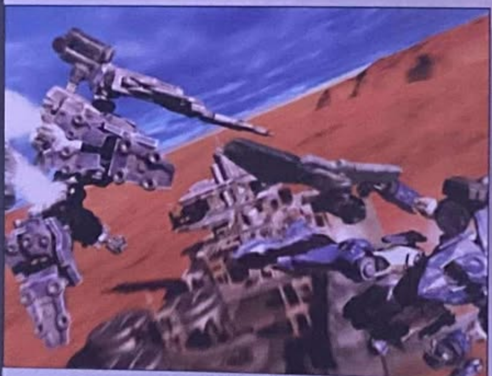
Vous n'êtes certainement pas sans savoir que votre PlayStation 2 comporte une prise i-link (ou IEEE 1394, ou encore FireWire), située à droite des deux ports USB. Ce connecteur, bien connu des amateurs vidéo utilisant une caméra DV, permet, en théorie, de relier jusqu'à 63 périphériques et d'échanger des données très rapidement (50 Mo/s, soit 200 fois plus rapidement qu'en USB). Il s'avère donc idéal pour le jeu en réseau, ce qui explique sa présence sur votre console préférée.

De la théorie à la pratique

Jouer en réseau sur PS2 nécessite trois conditions : un minimum de 2 consoles (+ téléviseurs), un câble i-link (disponible dans tous les magasins spécialisés) et deux exemplaires d'un jeu compatible réseau (identifiable par la mention « compatible i-link » à l'arrière de la boîte). Si un seul câble permet de relier 2 consoles entre elles, il vous faudra passer par un hub, dont le principe est comparable au Multitap, pour raccorder davantage de machines. Bien entendu, tout cela représente des frais supplémentaires.

À ce jour, nous n'avons pu tester que deux jeux gérant le réseau : Armored Core 2 et Gran Turismo 3. De manière générale, une fois le mode i-link sélectionné, l'une des deux consoles devient « maître » et l'autre « esclave ». Dans Armored Core 2, par exemple, le joueur de la console maître détermine l'une des 15 arènes sur laquelle aura lieu le combat, moyennant quoi, chacun des participants dispose du temps qu'il veut pour configurer son robot. Lorsqu'un joueur est prêt, sa PS2 attend celle de l'autre pour synchroniser les données et lancer la partie. Chacun se retrouve dès lors face à un adversaire dont l'intelligence est ô combien plus fine que celle d'une console. Il va sans dire que l'intérêt du soft s'en voit grandi. Cela dit, rien ne vous empêche de jouer contre un débile profond, d'où la future expression: « t'as le Q.I. d'une PS2 ! »
Mais je m'emporte.
Le mode Multijoueur de Gran Turismo 3, quant à lui, tient davantage de la démonstration technologique que d'un mode à part entière. On ne peut disputer que des courses de 2 tours sur seulement 6 circuits et avec l'une des 50 voitures disponibles. Bref, on se lasse très vite. En contrepartie, la possibilité est offerte à 6 personnes de jouer sur 3 consoles en écran splitté (ou bien à 3 en plein écran, un par console). Mais la plus spectaculaire des options consiste à relier 3 PlayStation 2 pour élargir l'image à l'instar d'un jeu d'Arcade. Dans ce cas, deux des trois consoles ne servent qu'à gérer l'affichage des deux écrans latéraux, offrant ainsi un champ de vision trois fois plus important. On joue donc avec une console mais sur trois écrans. À moins d'être très riche et super passionné, ou très très riche mais avec le Q.I d'une PS2 (ah, vous voyez !), c'est inexploitable. Il est dommage que les développeurs de GT3 n'aient pas inclus un vrai mode Multijoueur, offrant des challenges dignes de ce nom. Peut-être dans GT4 ?
Voilà pour ce rapide tour d'horizon du jeu en réseau sur PS2. S'il est un peu tôt pour investir dans un câble, gardez à l'esprit que nous n'en sommes qu'au début. Dans un proche avenir, de nombreux jeux proposeront des modes Réseau passionnants et, pour peu que l'on tire enseignement de l'énorme succès rencontré par ce type de soft sur PC, la prise i-link de la PS2 a de beaux jours devant elle !

Pour GT3, seuls quelques circuits seront disponibles en link.



Armored Core 2 vous invite à des combats en réseau.

Les risques des achats d'occasion

par Cécile Lando

Quels sont les risques représentés par les achats de jeux d'occasion ? Commande sur le Net, via une petite annonce ou en boutique : vous pouvez toujours avoir de mauvaises surprises... Petit guide des recours de l'acheteur malchanceux.

Au début, on s'emballe pour un jeu vidéo qui nous tentait quelques mois auparavant, lors de notre période de vache maigre, et qui nous fait encore saliver. De 400 balles, il est passé à 200, et puis la saison devenue moins rude, on a alors eu envie de se faire plaisir. Oui, mais quelqu'un d'autre s'en est servi, puis séparé. Nous n'aurons donc pas le privilège de la première main. Qu'importe, le plaisir sera le même ! Alors, on se lance, déterminé. Ce n'est qu'après le paiement que le doute s'installe. Et si le CD est endommagé ? Cette pensée tombe comme un coup de massue.

Les achats à distance

Pas de panique, vous ne serez pas l'illustre dindon de la farce. Tout d'abord, pour tout achat effectué à distance (y compris le Net), il faut s'assurer de la transparence des conditions générales. Et la pratique des achats à distance étant en pleine explosion en ce moment avec Internet, le code de la consommation se penche sur les risques encourus. Ainsi, une nouvelle ordonnance, parue dans le Journal Officiel numéro 144 du 25 août 2001, mentionne que le vendeur doit informer l'acheteur des modalités contractuelles. C'est alors à l'acheteur de rechercher, dans les conditions générales de vente, une garantie de « non-satisfaction ». Il est rare de ne pas trouver une clause spécifiant que l'objet livré doit correspondre au descriptif (sur catalogue ou sur le Net) qui a motivé l'achat. L'acheteur peut toujours retourner le jeu vidéo dans un délai de 7 jours à compter du jour de la réception dudit produit, s'il découvre un défaut. Cette rétractation est couramment suivie d'un remboursement ou d'un échange. Pour un produit d'occasion, il est difficilement plausible de trouver des vices cachés qui se révèleraient au-delà de ces 7 jours. Soit le jeu vidéo tourne, soit il est abîmé. Il n'y a pas à tergiverser. Aussi vous en rendrez-vous compte rapidement.
Si le vendeur ne peut vous fournir les modalités de vente, prenez vos jambes à votre cou. Vous trouverez sans mal un autre site proposant des garanties où le produit sera présenté à un tarif tout aussi compétitif.

Les boutiques de jeux d'occaz'

Évidemment, ne vous leurrez pas ; dans les boutiques où des achats de jeux vidéo d'occasion s'effectuent, on ne vous fait pas signer un contrat. Vous aurez beau chercher tout autour de vous, les murs ne seront recouverts que de posters et autres pubs, mais pas trace de conditions générales. Il vous suffit pourtant de demander au vendeur quelle est la « garantie » quand vous achetez d'occaz'. Pour ne citer qu'un exemple de boutique qui viendra à l'esprit de tous, sachez que dans les magasins Scoregames, la garantie est signalée sur le jeu et sur le ticket de caisse (à conserver donc). En l'occurrence, ici, un an pour les jeux vidéo. Mais plus généralement, signalez dans les plus brefs délais que votre jeu vidéo est endommagé. Il devrait sans mal être remboursé ou échangé.
Dans le cas d'un échange, les conditions de vente et d'achat sont plus « contractuelles », car les boutiques se couvrent de tout problème de vol vis-à-vis de la police, en vous faisant signer une attestation de reprise de jeu vidéo sur laquelle chacun d'eux est minutieusement décrit. Puis l'échange se fait contre d'autres jeux ou en bons d'achat mais aucunement contre de l'argent. De la même façon, l'échange n'annule en rien la garantie sur les jeux d'occaz' que vous récupérez.

Le problème du particulier

Voilà le cas le plus risqué. Un pote vous fait bisquer avec un jeu vidéo avec lequel il s'est éclaté plusieurs nuits durant. La suite est annoncée pour dans 6 mois, mais il vous faudrait vous adonner aux joies du premier pour saisir toute la puissance ludique du deuxième. Autre cas pas moins dangereux, vous voyez dans votre magazine préféré, à la rubrique Petites Annonces, que le jeu que vous convoitiez il y a encore peu est en vente à moindre coût. Dans les deux situations précitées, seule l'honnêteté semble pouvoir vous préserver d'une arnaque. En effet, si vous achetez à un particulier, que ce soit ou pas par petites annonces, les recours en cas de problème sont quasi-inexistants. Il vous serait difficile de prouver que le jeu vidéo était hors service avant l'achat. Il est illusoire de croire en une application possible de la garantie légale des vices cachés. Croyez alors en votre bonne étoile et arrangez-vous à l'amiable. Inutile d'en arriver immédiatement aux mains ou à plus long terme au procès. Consultez les règles générales s'il y en a et conservez tout ticket de caisse et mention de garantie. L'achat d'occasion reste une opportunité non négligeable, ne l'ignorez pas sous prétexte de ne pas pouvoir vous défendre.

Il faut souvent les chercher dans les coins et en tout petit, mais rares de nos jours sont les sites qui ne mentionnent pas leurs conditions générales.

Nous remercions Patricia Foucher de 60 Millions de Consommateurs pour son aide.

Classement des meilleures ventes mondiales de jeux PS2

Europe (septembre 2001)

1. GRAN TURISMO A-SPEC — *Éditeur : Sony C.E.*
2. EXTREME G3 — *Éditeur : Acclaim*
3. ONIMUSHA : WARLORDS — *Éditeur : Capcom*
4. RED FACTION — *Éditeur : THQ*
5. FIFA 2001 — *Éditeur : Electronic Arts*

Source : www.chw.co.uk

États-Unis (août 2001)

1. GRAN TURISMO A-SPEC — *Éditeur : Sony C.E.*
2. RED FACTION — *Éditeur : THQ*
3. ONIMUSHA : WARLORDS — *Éditeur : Capcom*
4. FIFA 2001 — *Éditeur : Electronic Arts*
5. CRAZY TAXI — *Éditeur : Acclaim*

Source : www.gamedaily.com

Japon (septembre 2001)

1. JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL 8 — *Éditeur : Konami*
2. DEVIL MAY CRY — *Éditeur : Capcom*
3. PARAPPA THE RAPPER 2 — *Éditeur : Sony C.E.*
4. EVERYBODY'S GOLF 3 — *Éditeur : Sony C.E.*
5. BEATMANIA II PX 5TH STYLE — *Éditeur : Konami*

Source : www.comm.to/magicbox

Les 10 meilleures ventes de DVD début septembre 2001

1 HANNIBAL

2 LA VÉRITÉ SI JE MENS 2

3 VERTICAL LIMIT

4 DONJONS & DRAGONS

5 LE SILENCE DES AGNEAUX

6 BILLY ELLIOT

7 IN THE MOOD FOR LOVE

8 U-571

9 ARMAGEDDON

10 PLATOON

THE officielle télécommande

Enfin, la voilà, et nous l'avons testée. Verdict : plutôt pratique, la télécommande de Sony offre une pléthore de fonctions toutes accessibles sur la télécommande elle-même (conclusion, ça fait pas mal de boutons). Vendue avec un CD-Rom contenant le logiciel de lecture DVD vidéo 2.1 à copier sur une carte mémoire, elle est en vente au prix de 199 F.

Les DVD enregistrables

par François-Cyril Géroult

Votre console de jeux favorite, la PS2 pour ne pas la citer (bon, mais juste un petit peu alors), peut lire les DVD vidéo. Elle fait donc partie de la grande famille du home cinema, qui accueille en cette fin d'année une nouveauté de taille, les lecteurs enregistreurs de DVD.

Chouette, c'est une super-nouvelle ! Mouais, pas si sûr. Car il n'y a pas qu'un nouveau format universel-et-je-te-rends-la-vie-plus-facile, mais trois incompatibles entre eux, soutenus par trois grands constructeurs. Panasonic défend le format DVD-RAM et propose son lecteur enregistreur le DMR-E20. L'avantage de ce support tient à sa rapidité dans le traitement des données numériques et à sa longévité annoncée comme infinie (100 000 cycles contre 1 000 pour les concurrents). Innovant, cet appareil permet la relecture d'une séquence, dont l'enregistrement est en cours, ou bien de regarder un programme et d'en enregistrer un autre en même temps à partir d'un seul disque. Sa capacité de stockage permet de 1 à 6 heures de programme. Si le DVD-RAM ne peut être relu sur une platine de salon, Philips propose, avec son DVDR 1000, d'enregistrer de 1 à 4 heures au format DVD+RW sur des disques compatibles avec la majorité des lecteurs. Pas de bol, à la suite de tests, notre PS2 affiche : « Erreur lors de la lecture du disque ». Le format DVD-RW de Pioneer, lui, dispose d'un mode Compatible et d'un mode Propriétaire pour atteindre 6 heures de stockage maxi. Ces platines DVD intègrent toutes un tuner pour enregistrer vos programmes télé tout comme le bon vieux VHS, et proposent en façade une entrée DV pour recopier en numérique vos vidéos personnelles (avec des fonctionnalités de montage plus ou moins développées). Par contre, ne rêvez pas : il est impossible de recopier en numérique les DVD du commerce. Vous voilà prévenu !

Lecteur enregistreur Panasonic DMR-E20 (1500 ◻).

Les Incontournables PS2

Retrouvez chaque mois les meilleurs jeux PS2 classés par genre.
Pour ne pas passer à côté de ces titres qui feront l'histoire de la machine.

Action FPS
Red Faction
(THQ)
Play2Mag n°56

Sport
SSX
(Electronic Arts)
Play2Mag n°48

Course
Gran Turismo 3 A-Spec
(Sony C.E.) Play2Mag n°51
F1 2001
(EA) Play2Mag n°57

Combat
Onimusha
(Capcom)
Play2Mag n°55

Action/aventure
Resident Evil X
Code : Veronica
(Capcom) Play2Mag n°56

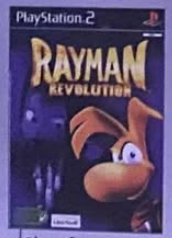
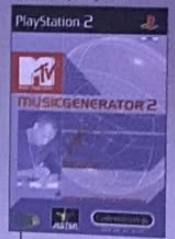


Plate-forme
Rayman Revolution
(Ubi Soft)
Play2Mag n°49



Bizarre
MTV Music Generator 2
(Codemasters)
Play2Mag n°53

Stratégie
Age of Empires II
(Konami)
Play2Mag n°57

Toupille

or not toupille ?

En attendant Metal Gear Solid 2, Devil May Cry et Jak and Daxter, je vous propose de jouer à ce petit jeu de ping-pong en shockwave. Oh, je sais ce que vous allez me dire : « Ton jeu en shockwave, tu peux t'asseoir dessus et faire la toupille. » Eh bien d'accord, qu'il en soit ainsi… Si je dois en passer par là pour que vous essayiez ce jeu, je suis prêt à payer de ma personne.
Ça me rappellera l'époque où, pour vivre, je donnais un spectacle dans un cabaret à Pigalle… chez Fifi… Je me souviens que je finissais mon show en dansant nu sur scène avec un gros cochon en costume militaire dans les bras. Tout un symbole, quoi. À l'époque, j'avais fait scandale, mais je ne pense pas que vous compreniez la puissance du message.
www.thanhduong.net/pingpong.html

Bal tragique

C'était l'été 1989. C'est marrant, je m'en souviens comme si c'était hier. Je devais emmener ma copine au bal de fin d'année. Le thème c'était « Et vous ? Que faites-vous pour l'aluminium ? ». Faut dire que l'école était sponsorisée à mort par Albal. L'idée de costume m'est venu très naturellement : moi et ma copine, on allait se déguiser en barquette… entièrement en aluminium ! On savait que ça n'allait pas être facile, mais on était super-motivé… On a pris des ciseaux, du fil, des aiguilles (pas un seul bout de carton pour ne pas tricher) et on a commencé à coudre. Et puis le grand jour est arrivé. Je me voyais déjà devant l'école, le soleil se reflétant sur nos habits… Je l'aurais demandé en mariage… Et puis, un matin, j'ai retrouvé mon costume dans la cuisine, roulé autour d'un poisson.
www.ducktape.com/prom/vote_ballot.asp

The Duck brand duct tape
Stuck at Prom contest

Tristonary

Une tige ? Une note ? Une note de musique !! O.K., alors… un coton-tige ? Un haltère ?! AH DES LUNETTES ! Un type à lunettes ? Oui ! C'EST JEAN PAUL !!!… Alors, je sais pas trop, une trottinette ? Tu dessines vraiment comme un pied tu sais… Des œufs sur le plat ? Une moto ? Pourquoi tu rajoutes une échelle ?? E.T !! C'EST E.T !!! L'extra-terrestre avec un doigt qui clignote là… Cool, j'ai trouvé… À vous de trouver maintenant… Wow la vache, c'est super dur, alors je vais vous donner un indice : c'est un substantif.
www.isketch.net

iSketch

Sexe over the phone

Après le minitel, le téléphone et Internet, c'est au tour de votre téléphone portable de vous faire rencontrer la femme de votre vie. Vous allez devoir draguer en WAP par contre. Ça devrait donner des trucs du genre :
ELO KRINE JE T'M !
ALO ? T LA ? T O Q P ?
C MOI 2NI !! EHO !?
TA 1 BO Q O - ?
Et puis se manger une veste en WAP, c'est pas vraiment une veste, non ?
www.wapxlove.com/

alt.sex.man.vegetable.carot

Oui, bouge (clic), oui, comme ça (clic, clic) mets-toi face à la lumière (clic) plus près encore… Tu es la lumière (clic), oui, tu es belle ! (clic) regarde la caméra, agite tes feuilles (clic, clic) fais-les bouger, oui, ondule bien (clic, clic, clic), c'est magnifique, vas-y ! Je vais faire de toi la reine du jardin, tu sais (clic). Montre-moi tes p'tites racines, oui tourne-les vers moi ! (clic, clic, clic). Ma-gni-fi-que !! Tu peux aller te rincer c'est bon pour aujourd'hui.
www.maui.net/~liam/nudecarrot/nudecarrotwarning.html

Ce mois-ci

, c'est le jeune Vincent, 32 ans, qui a la chance de voir sa lettre publiée dans le magazine. « Cher Play2Mag, passionné par les jeux vidéo (j'ai ma console depuis plus d'un an !), je voudrais savoir comment intégrer votre rédaction car je pense pouvoir apporter beaucoup par mon expérience (j'ai travaillé 4 ans chez Renault). »
Désolé Vincent, mais vous êtes le maillon faible… au revoir.

par Gana@joystick.fr

Ce mois-ci, les jeux de course sont à l'honneur et monopolisent toute la rubrique ! Ainsi, vous trouverez des codes salvateurs pour Twisted Metal : Black, Crazy Taxi et Extreme G3 ! Des armes infinies, des circuits supplémentaires, des modes bizarres… c'est la grande braderie aux astuces !

Versions longues

par Kendy Ty

Twisted Metal : Black

Santé et turbos infinis

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement ◇, ◇, ▽, △. Une indication s'affichera à l'écran pour vous prévenir que l'astuce est enclenchée. Pour l'annuler, effectuez une seconde fois la manipulation.

Armes infinies

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement △, ⊗, ◇, ◎.

Un tir suffit à détruire ses adversaires

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement ⊗, ⊗, △.

Mega mitraillette

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement ⊗, ⊗, △.

Attaque spéciale qui fige les ennemis

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement ◇, ◇, △.

Troquer ses armes pour de la santé

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2, puis faites rapidement △, ⊗, ◎, ◎.

Vue des icones des armes inédites

Pendant le jeu, faites Select + ◇.

Crazy Taxi

Enlever les indications

Avant l'apparition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches R1 + Start. Le message « Sans flèche » devrait apparaître dans le coin gauche de l'écran, en cas de succès.

C'est pendant l'écran de chargement qu'il faudra maintenir les touches.

Enlever les indications de destination

Avant l'apparition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches L1 + Start. Le message « Sans indication » devrait apparaître dans le coin gauche de l'écran, en cas de bonne manipulation.

Mode Expert

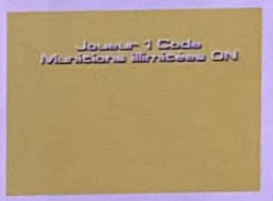
Avant l'apparition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches L1 + R1 + Start.

Taxis spéciaux

Sur l'écran de sélection des personnages, faites rapidement L1, R1, L1, R1, L1, R1 ou L1 + R1, L1 + R1, L1 + R1. Ensuite, choisissez l'un des protagonistes pour piloter un vélo à la place des véhicules conventionnels. En mode Crazy Box, faites Droite sur le même écran pour enclencher l'astuce. En mode Arcade ou Original, faites △.

Munitions infinies

Sur l'écran des équipes ou celui avec les ligues de courses, faites L2, R2, L1, R1, L2 + R2, L1 + R1. Sachez que cette astuce fonctionne aussi en mode Deux Joueurs.

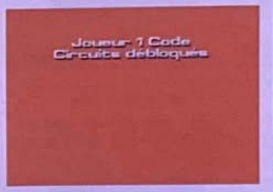


Modifier les positions du jeu

Sur l'écran de sélection des personnages, faites R1, puis re-maintenez R1 en choisissant votre conducteur. En cas de réussite, l'indication « Un autre jour » devrait s'afficher à l'écran.

Tous les circuits

Sur l'écran principal, faites L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2.

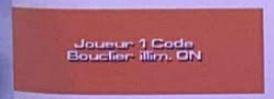


Extreme G3

Bouclier et turbo infinis

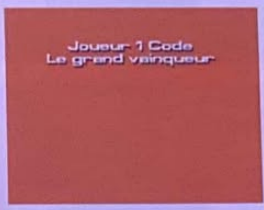
Sur l'écran principal, faites L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Attention, l'effet de ce code ne fonctionne que le temps d'une course et doit être renouvelé pour une durée prolongée.

Effectuez les manipulations sur cet écran.



Toujours gagner dans le mode Carrière XG

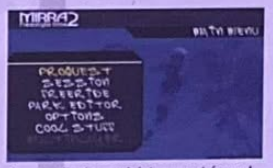
Sur l'écran principal, faites L1 + R1 + L2 + R2, L2 + R2, R1 + R2, L1 + R1 + L2 + R2.



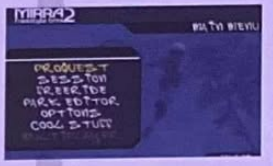
Dave Mirra Freestyle BMX 2

Jouer avec Mike Dias

Sur le menu principal, faites △, ◇, ▽, ◇, ◇, ◇, △, ▽, △, ◇, ◇, ◎.

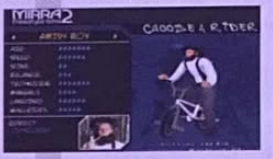


Soyez agile de vos doigts sur cet écran !



Jouer avec Amish Guy

Sur le menu principal, faites △, ◇, ▽, ◇, ◇, ◇, ◇, ▽, △, ◇, ◇, ◎.



Tous les vélos

Sur le menu principal, faites △, ◇, ▽, ◇, ▽, ▽, ◇, ▽, ▽, ◇, ◇, ◎.

Les vêtements de Colin Mackey's

Sur le menu principal, faites △, ▽, ◇, ▽, △, ◇, ◇, △, ◇, ◎.

Les vêtements de Dave Mirra

Sur le menu principal, faites △, ▽, △, ▽, ◇, ◇, △, △, △, ◎.

Les vêtements de Joey Garcia

Sur le menu principal, faites △, ▽, △, ◇, ▽, ◇, ▽, ◇, ◇, ◎.

Les vêtements de Leigh Ramsdell

Sur le menu principal, faites △, ▽, ▽, ◇, ▽, ▽, ▽, ◇, ◇, ◎.

Les vêtements de Luc-E

Sur le menu principal, faites △, ▽, ◇, ▽, ◇, ◇, ◇, ◇, ◇, ◎.

Les vêtements de Rick Moliterno

Sur le menu principal, faites △, ▽, △ quatre fois, ◇, △, ◎.

Les vêtements de Ryan Nyquist

Sur le menu principal, faites △, ▽, ▽, ◇, ▽, △, △, △, ▽, ◎.

DVD de démos

par Kendy Ty

Ce mois-ci, votre attention devra se focaliser sur la démo de Soul Reaver 2, la suite tant attendue du hit d'aventure de la PSone. Mais aussi sur les premières sensations de jeu que vous procurera le Monde des Bleus 2002, le titre de foot made in Sony. D'autant plus que le DVD vous permettra d'incarner deux équipes européennes majeures. Sinon, comme à l'accoutumée, retrouvez aussi des tonnes de vidéos, histoire d'élargir vos horizons ludiques et satisfaire vos interrogations !

Soul Reaver 2

Éditeur : Eidos Interactive - Genre : Action/aventure - Pour 1 joueur

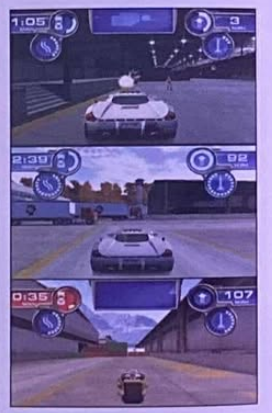
Cette démo jouable de Soul Reaver 2 vous propose d'incarner une nouvelle fois Raziel, le temps d'un niveau dans lequel vous devrez récupérer un cœur sacré. Comme dans l'épisode précédent, il est possible de basculer dans le monde éthéré et de bénéficier de l'épée Soul Reaver. Le soft propose des énigmes de progression à base d'interrupteurs et de pièces secrètes à découvrir pour mener à bien votre objectif. Les combats sont assez corsés et c'est la raison pour laquelle nous vous conseillons fortement de recourir à la touche L1 pour vous protéger des attaques ennemies. Pensez aussi à jongler entre les dimensions pour pouvoir accéder à des emplacements inaccessibles en temps normal dans le plan réel.

L1 : Garde
L2 : Se baisser
R1 : Locker les ennemis
R2 : Caméra libre
△ : Attaque puissante/projeter armes
○ : Absorber les âmes/ activer la Soul Reaver
✕ : Sauter
□ : Attaque/action

Spy Hunter

Éditeur : Midway - Genre : Action - Pour 1 joueur

Dans Spy Hunter, vous êtes aux commandes d'une bagnole d'espion « de la mort ». Avec votre voiture équipée de roquettes et de tourelles mitrailleuses, vos missions consistent à mettre hors circuit des appareils terroristes. La démo vous offre un aperçu du stage 2 intitulé « Dragon Strike », avec comme objectif principal la destruction d'un hélicoptère de combat. L'interface prévoit aussi des missions secondaires pour les acharnés du paddle, comme activer un satellite ou pulvériser un camion transporteur. Doté d'une prise en main très « arcade », Spy Hunter fait partie de ces softs dans lesquels on ne se luxe jamais un neurone à réfléchir. En substance, appuyez à fond sur le champignon et faites tout péter à l'écran ! Un jeu que les amateurs de tuning de voitures apprécieront…



L1 : Changer d'arme
R1 : Tir 2
R2 : Fumigène
□ : Freiner
✕ : Démarrage
○ : Tir 1

Le Monde des Bleus 2002

Éditeur : Sony C.E. - Genre : Jeu de foot - Pour 1 ou 2 joueurs

Le fameux jeu de foot de Sony qui rend hommage à l'équipe de France revient dans un nouvel opus placé sous le signe de la simulation. La démo jouable propose deux équipes : celle des Bleus et celle de l'Angleterre. Les fans du ballon rond seront aux anges d'apprendre que les véritables sportifs ont été modélisés pour l'occasion. De plus, avec une seconde manette en rab, vous pourrez goûter au plaisir de la rencontre à deux joueurs ! Bref, l'air de rien, c'est une myriade de soirées animées en perspectives qui s'annoncent dans les foyers des férus des Champions du Monde !

R2 : Plongeon
R1 : Sprint
L1 : Passement de jambes
L2 : Feinte
△ : Passe en profondeur
○ : Tirer
✕ : Passe
□ : Passe longue

PRÉCAUTIONS
Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation 2™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine, car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation 2™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation 2™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation 2™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation 2™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement. PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision

Portal Runner

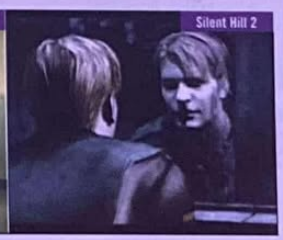
Éditeur : 3DO - Genre : Action - Pour 1 joueur

Dans la tenue moulante d'une guerrière, vous devez sauver un magicien des assauts des chevaliers du Mal. Vous disposez au départ d'une arbalète avec un nombre limité de flèches qui peut s'améliorer en option de triple-tirs. Une fois votre partenaire sécurisé, cherchez la sortie qui mène à la fin du stage en prenant les promontoires mouvants qui surplombent le grand échiquier. Avec son univers assez kitsch, Portal Runner séduira peut-être les amateurs de jeux de rôle, par son ambiance d'Heroic Fantasy à la Donjons et Dragons.

L1 : Pas latéraux gauche
R1 : Pas latéraux droite
□ : Tirer
△ : Inventaire
✕ : Sauter
○ : Vue subjective

Extra

Le sublime *Jak and Daxter* des studios Naughty Dog va encore vous en mettre plein la vue avec ses graphismes chatoyants. Prévu d'ici la fin de l'année, il devrait présenter des environnements particulièrement vastes remplis d'ennemis fort hostiles. Sans transition, Titus va nous soumettre sa vision du pilotage de Tomcat en nous proposant prochainement un jeu d'avions de chasse inspiré du film *Top Gun*. Les parties consisteront à patrouiller dans l'espace aérien américain et à descendre tout ce qui vole et flotte sur l'eau. L'enfance de l'art ! Pour rester dans le domaine militaire, nous vous offrons une nouvelle fois l'excellente intro cinématique de *Metal Gear Solid 2*, pour ceux qui auraient raté nos précédentes éditions du DVD de démos. Une vidéo explosive qu'on ne se lasse jamais de regarder, et qui impressionne toujours son audience avec autant de passion ! Sans oublier le frissonnant teaser de *Silent Hill 2* de Konami ou les étonnants *Extreme G3*, *WipEout Fusion* et *Hidden Invasion* !



Vidéos

Ce mois-ci vous découvrirez de nouvelles vidéos de *Giants*, le jeu d'action-aventure-strategie d'Interplay qui vous mettra dans la peau de 3 races différentes d'extra-terrestres. Un soft que l'on attend avec impatience sur PS2 et qui a déjà fait un carton monumental sur PC. Autrement, le trailer de *Resident Evil : Code Veronica* vous mettra aussi la bave aux lèvres avec une sélection rigoureuse des meilleures séquences cinématiques du jeu. Basculons maintenant dans le monde du sport de l'extrême avec *Airblade*, un titre de skate futuriste fort prometteur qui vous convie à rider dans un milieu urbain moderne. Vous retrouverez, bien entendu, des tricks à gogo, mais aussi un mode Story bien sympathique. Les férus d'aventure à la Donjons et Dragons vont pouvoir halluciner sur la bande-annonce de *Baldur's Gate*, l'autre soft-référence issu de l'univers des PC. Au menu, des batailles épiques et une intrigue chiadée comme les « rôlistes » en raffolent. Pour finir ce tour d'horizon d'images et de sons, vous terminerez cette rubrique des vidéos en apothéose avec des extraits de morceaux choisis de *Dark Cloud*, l'étonnant soft d'aventure de Sony au design manga.

et aussi leur que le garnet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsque elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

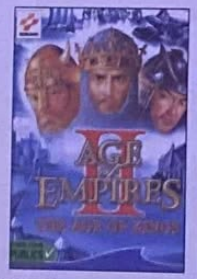
Récap

Ce mois-ci, à en juger par le nombre de castings (plus de 70 jeux en préparation !!!) et ces 18 travellings, la PS2 a trouvé son rythme de croisière. Le choix sera délicat pour les fêtes de fin d'année et il y en aura assurément pour tous les goûts. Reste à espérer qu'il y en aura aussi pour toutes les bourses avec des jeux, par exemple, à 299 F (merci Ubi Soft). En attendant ces versions, F1 2001, Age of Empires 2 et Alone in the Dark IV vous feront aisément patienter jusqu'au mois prochain. Bonne lecture et bons jeux.

ÉDITEUR	SITE INTERNET	HOT-LINE	SERVICE TECHNIQUE	HORAIRES
ACCLAIM	www.acclaim.com	08 92 68 24 68*	08 25 15 00 23***	Du Lun au Ven 17h-19h
ACTIVISION	www.activision.com	08 92 68 17 71*	08 25 15 00 24***	Du Lun au Ven 16h-19h
CODEMASTERS	www.codemasters.fr	08 92 69 59 19 ****	00 44 1926 810 66 *****	Lun, Mer 17-21h/Sam 16h-20h
CRYO	www.cryo-interactive.com	08 36 68 36 82 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam 9h-22h
EIDOS	www.eidos.com	08 36 68 19 22 *	08 25 08 90 77***	Du Lun au Ven 10h-19h Sam 10h-18h
ELECTRONIC ARTS	www.ea.com	08 36 68 55 15 *	04 72 53 25 00	Du Lun au Jeu 9h-18h/ Ven 9h-17h
INFOGRAMES	www.fr.infogrames.com	08 92 68 30 20 ***	08 25 15 80 80 ***	Du Lun au Sam 10h-12h/14h-20h
KONAMI	www.konami-europe.com	08 36 68 16 15 *	-	-
MICROÏDS	www.microids.com	08 36 68 88 81 *	01 46 01 54 01***	Du Lun au Ven 10h-12h/14h-18h
TAKE 2	www.take2games.com	08 92 68 57 75 *	08 25 15 00 26***	Du Lun au Ven 10h-16h
UBI SOFT	www.ubisoft.fr	08 36 68 46 32 *	08 25 35 53 06 ***	Du Lun au Ven 10h30-19h30
VIRGIN I.E. INTERPLAY	www.interplay.com	08 36 68 94 95 *	08 03 09 41 64**	Du Lun au Sam 9h-19h30
SONY C.E.	www.playstation.tm.fr	08 36 68 22 02 *	08 20 31 32 33	Du Lun au Sam de 9h-22h
TITUS	www.titusgames.com	-	01 60 31 04 03	Lun au Ven 9h30-12h30/14h30-19h
THQ	www.thq.com	08 36 68 24 27 *	-	-

*2,21 F/mn - **1,09 F/mn - ***0,98 F/mn - ****2,23 F/mn- ***** Coût d'un appel vers l'Angleterre (réponse en français)

Les jeux du mois



À éviter

Le site du mois

Electronic Arts

france.ea.com

Saluons l'initiative d'Electronic Arts qui, non content d'avoir un site américain très complet sur l'ensemble de ses productions, propose, à vous autres internautes non-bilingues, la traduction dans notre bonne vieille langue de son site officiel. Retrouvez tous les jeux, toutes les prochaines sorties et des téléchargements (communiqués de presse, démos et vidéos de jeux). Un site idéal pour tout connaître sur cet éditeur prolifique.

	Angel Davila	Kendy Ty	Édouard Duchamp	Jean Santoni	Julien Hubert	Xavier Brun
Age of Empires 2	-	-	-	6	-	-
Alone in the Dark IV	7	7	7	7	7	7
Dave Mirra 2 Freestyle BMX	4	5	-	4	4	4
F1 2001	9	9	9	9	9	9
Le Monde des Bleus 2002	7	7	5	5	6	6
Madden 2002	8	7	8	9	8	7
MX 2002	5	4	-	4	5	5
NFL Quaterback Club 2002	-	6	-	6	6	5
NHL 2002	-	-	7	-	-	-
Paris-Dakar Rally	-	-	-	-	3	3
Project Eden	6	6	6	6	6	6
Rune	1	2	1	2	1	2
Sky Surfer	0	0	0	0	0	0
Tokyo Xtreme Racer	3	4	6	3	3	3
Thunderhawk 3	-	7	7	7	7	-
Twisted Metal : Black	4	6	3	5	5	4
Viva les Pierrafeu à Rock Vegas	0	1	-	-	-	-
World Championship Snooker 2002	5	5	5	5	5	5

Quelques indications afin de mieux comprendre les notes de Play2Mag

0 : Parfait pour le ball-trap !
1 : Inutile, même pour un collectionneur.
2 : Pour ceux qui aiment jeter l'argent par les fenêtres.
3 : Des lacunes à tous les niveaux.
4 : Quelques intentions sans plus avec beaucoup de moins.
5 : À la limite du rattrapage. Moyen.
6 : Un jeu intéressant, à voir faute de mieux.
7 : Un bon titre à posséder.
8 : Un incontournable. Aucune hésitation.
9 : À ne manquer sous aucun prétexte.
10 : Le jeu de toute une génération !

PLAYSTATION 2 MAGAZINE
est édité par la société HOP SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant.
RCS NANTERRE B391341526
Siège social : Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron
92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction : Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16
Tél. Promévente : 0 800 19 84 57
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps - oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse - morisse@club-internet.fr
Chefs de rubriques : Cécile Lando - clando@hfp.fr ; François Tarrain - ftarrain@hfp.fr
Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas - vfitas@hfp.fr
Correcteurs : Caumia Diop, Sonia Jensen et Bruno Levesque
Secrétaire : Nathalie Brun
Ont participé à ce numéro : Xavier Brun, Julien Chièze, Jérôme Darnaudet, Angel Davila, Édouard Duchamp, François-Cyril Genoult, Julien Hubert, Sonia Jensen, Pierre-Le Pivain, Dave Martineuk, Christophe Nardonne, Nourdine Nini, Karine Nikkowicz, Jean Santoni, Michaël Sarfati, Christophe Sérin, Gregory Szriftgiser et Kendy Ty.

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gay (lgay@hfp.fr) assisté de Josepha Urroela
Maquettistes : Catherine Bianchuf, Sonia Caron-Nini, Laurent Cyssau, Hervé Drouadère, Nicolas Lainé, Yohan Méheu, Stéphane Noël et Aline Savoisier.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX. ie_pixx@club-internet.fr
Photographe : Patrick Sordoillet

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) - clefebvre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) - atomas@hfp.fr
Chef de publicité : Jean-François Fenoux (01 41 34 88 33) - jfenoux@hfp.fr
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Réyé et Carole Bouvier (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Anne Levavasseur (01 41 34 88 16)

SERVICE ABONNEMENT
01 55 63 41 16
Tarif 1 an France : 439 F
Étranger bateau : 499 F
Dépôt légal à parution.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure : Compo Imprim, Haltina
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution : Transport Presse.
«PSone», «PlayStation» et «PlayStation 2» sont des marques déposées et sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Illustration de la couverture : Devil May Cry © Capcom.
Ce numéro comprend un DVD déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

TÉLÉMATIQUE
3615 PSNEWS
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur Nudge Interactive.

Remerciements à Stéphanie Michel.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Pour contacter la rédaction : sjessen@hfp.fr

POUR CONTINUER DANS LA BONNE HUMEUR, VOICI LE REMÈDE ANTI-CRISE DE NERFS

3615 CHEAT
2,21 F/min

Astuces et solutions
pour vos jeux vidéo
Des centaines de titres anciens et récents archivés

Bulletin d'abonnement

PlayStation 2 Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 nos) pour 245 F au lieu de 294 F (44,82 €) soit 1 mois de lecture gratuite

Dans chaque numéro, un DVD exclusif PlayStation 2 Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

À renvoyer avec votre règlement dans une enveloppe affranchie à PlayStation 2 Magazine, BP2 - 59718 Lille Cedex 9

Oui, je m'abonne à PlayStation 2 Magazine pour 6 mois (6 nos + 6 DVD) au prix de 245 F (37,35 €) au lieu de 294 F (44,82 €) soit 1 mois de lecture gratuite !

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation 2 Magazine par : ❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre ❑ Carte bancaire n° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Expire le : | | | | Date et signature obligatoires :
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : | | | | | Ville :
Date de naissance : | | | | | | LPQ57
e-mail :

Offre valable 3 mois en France métropolitaine. Tarif étranger : nous consulter au 01 55 63 41 16. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires.
Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Le mois prochain

Le mois prochain

Plui, plus de 100 jeux passés au crible..., c'est dingue, ça ! Après plusieurs mois de disette, c'est quand même fou de voir débouler autant de sorties PS2 en si peu de temps ! Bah, que voulez-vous, l'histoire se répète, immuable : à partir de septembre et jusqu'à Noël, tous les éditeurs fourbissent leurs armes, pour se partager le gâteau des fêtes de fin d'année ! Le grand choc. Le télescopage de blockbusters et la pléthore de productions plus anecdotiques, bon, ça nous fait du monde au portillon ! Bref, les numéros à venir vont être costauds... Pour preuve, alors que la PS2 a accueilli une centaine de jeux depuis son lancement en octobre 2000, on en attend plus de 300 entre mars 2002 et mars 2003 !

• Travellings

- ☆ Silent Hill 2
- ☆ SSX Tricky
- ☆ Harry Potter à l'École des Sorciers (PSone)
- ☆ FIFA 2002
- ☆ Pro Evolution Soccer
- ☆ Half-Life
- ☆ Crash Bandicoot : La Vengeance de Cortex
- ☆ Tony Hawk's Pro Skater 3
- ☆ Splashdown
- ☆ Soul Reaver 2
- ☆ Herdy Gerdy
- ☆ Time Crisis 2...

et un DVD bourré de démos jouables...

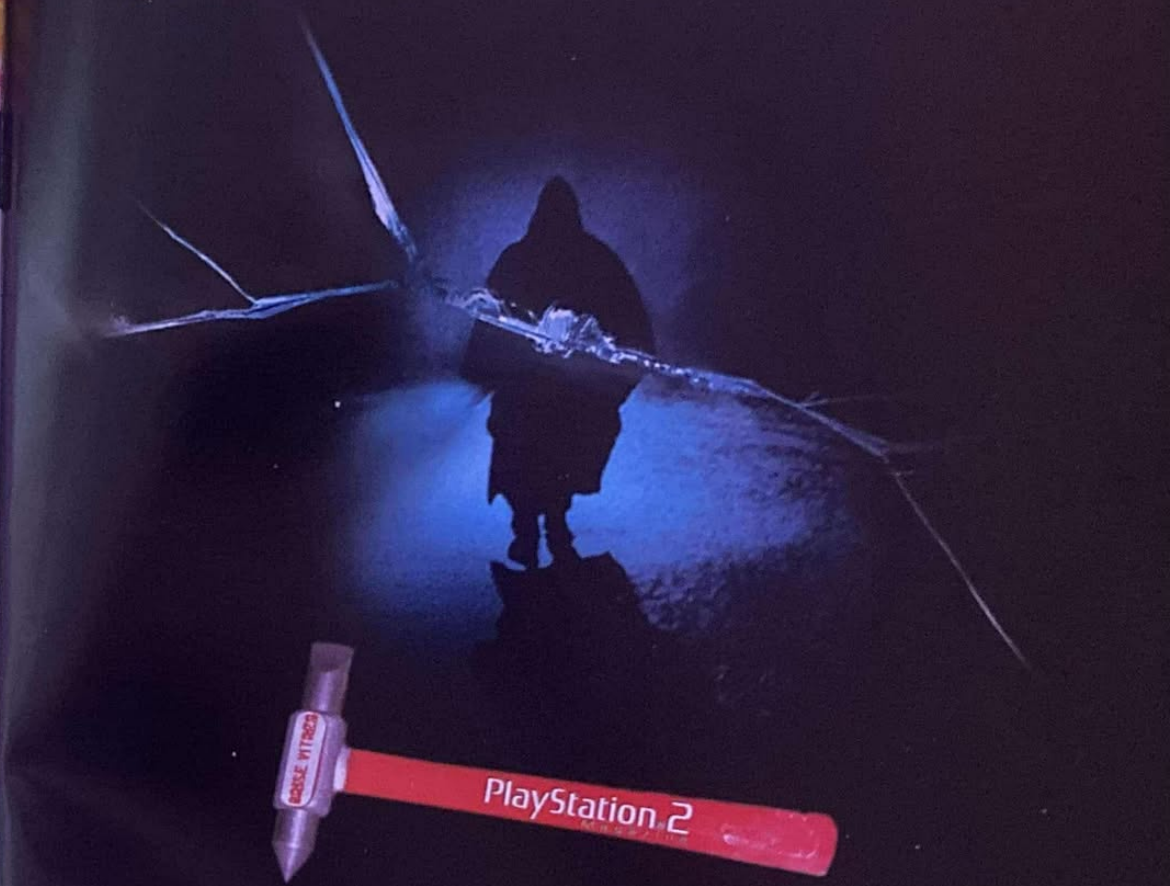
Le prochain PlayStation 2 Magazine
Un numéro à ne pas manquer en vente le 6 novembre

Toca Race Driver

Essai de l'enfant prodige signé Codemasters

© Touchstone Pictures. Tous droits réservés

N'attendez pas le PlayStation 2 Magazine du mois prochain pour briser la glace...



Lui, vous ne pourrez pas le briser !

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

Europe 2

TOUCHSTONE HOME VIDEO

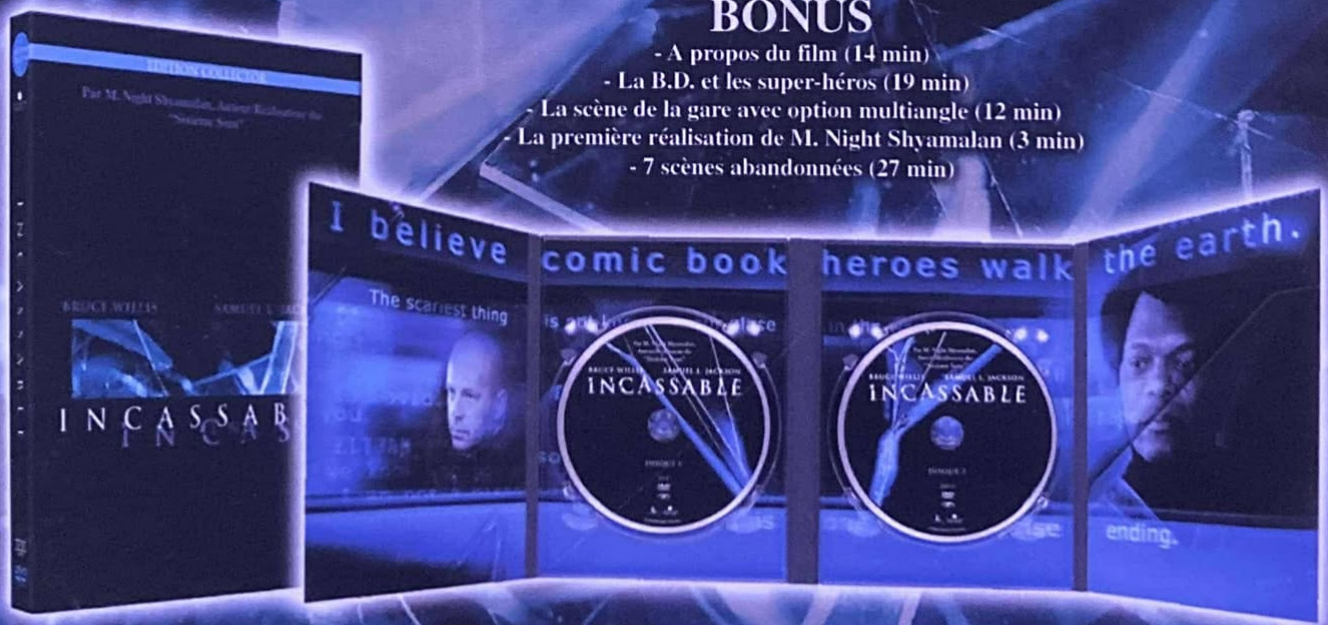
BRUCE WILLIS **SAMUEL L. JACKSON**

Par M. Night Shyamalan, Auteur/Réalisateur
du "Sixième Sens"

INCASSABLE

BONUS

- A propos du film (14 min)
- La B.D. et les super-héros (19 min)
- La scène de la gare avec option multiangle (12 min)
- La première réalisation de M. Night Shyamalan (3 min)
- 7 scènes abandonnées (27 min)



En DVD COLLECTOR le 3 octobre
En VHS et DVD standard le 9 novembre

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

Europe 2

www.incassable-ledvd.com

TOUCHSTONE
HOME VIDEO

© Touchstone Pictures Tous droits réservés